OLD GAMERS HISTORY

1992年～2000年以降

VOL 4 ロールプレイングゲーム 百花繚乱編



**21世紀へ向けた冒険の日々
僕らの生きた証がここに!**

ロマンシング サ・ガ
真・女神転生
聖剣伝説2
テイルズ オブ ファンタジア
ポケットモンスター
ブレス オブ ファイア
トルネコの冒険
不思議議のダンジョン
マリーのアトリエ
ザールブルグの錬金術師
ポポロクロイス物語
幻想水滸伝

メディアパル

OLD GAMERS HISTORY



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー





1992年







シリーズ最高傑作との呼び声高い

ドラゴンクエストV 天空の花嫁



主人公が勇者を降板し人生がメインテーマに

歴史ある『ドラゴンクエスト』シリーズの中でも、ファンの間で特に強く印象に残る作品として挙げられるのが、本作『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』である。

副題が示す通り本作は「天空」シリーズの2作目にあたり、ストーリーは時系列的に3部作最後の位置付けで、前作から数百年後の世界が冒険の舞台となっている。また、この作品からハードがスーパーファミコンに移行し、従来の『ドラクエ』の世界観を残しつつも、16ビット機で表現される町やフィールド、キャラクターの質感はこれまでとはひと味違った上質なものになっていた。ただし、プログラマーの独立問題など、諸々の事情から数回の発売延期を余儀なくされ、新作を心待ちにしていたファンをやきもきさせる一幕もあった。しかし、それでも出来上がった作品は期待を裏切らない仕上がりで、12MbのROMカセットの中には我々の想像を越えた壮大な冒険が詰め込まれていた。

これまでのシリーズ同様に最終的には勇者と魔王の戦いが描かれるが、物語の主眼は主人公の人生そのものであり、前4作に共通していた主人公=勇者の構図が採用されていない。ここでちょっと話は逸れるが、実はこの作品以降、『ドラクエ』シリーズの主人公と勇者の関係性は徐々に薄くなっていき、いち職業として扱われる、あるいは勇者そのものが存在しないなど、現在の最新作である『X』におけるまで主人公が勇者となって世界を救う設定はなくなってしまった。旧来のファンからすると少し寂しい気もするが、これも時代の流れなのだろうか。

話を戻そう。主人公の生き様、人生がテーマである本作では、物語が大別して幼年期・青年期前後半の3パートに分かれており、それぞれのパートで大きな転換期が訪れるのが特徴。山あり谷ありのシナリオはとても感動的で、シリーズ屈指の出来栄えである。



鳥山デザインの特徴的なボスは数あれど、本作の名物ボスといえばブオーン。当時はその規格外のデカさに仰天したものである。



主人公が勇者ではないといっても、凡人であるはずもなく両親はグランバニアの国王と王妃という完璧なサラブレッドである。



幼年期は父親のパパス、そして幼なじみのビアンカと行動を共にし、ストーリーが進んでいく。この時点ではまだ魔王の存在も明かされない。

ドラマティック



序盤は主人公が子供ということもあり、かわいらしいエピソードに沿ってゲームが進んでいくが、幼年期の終盤に訪れる父親の死という衝撃的なイベントから物語が急展開する。

DATA ドラゴンクエストV 天空の花嫁

メーカー/エニックス
発売日/1992年9月27日

定価/9600円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルのSFC版とリメイク作のPS2版は安価に入手可能。最新のリメイク作であるDS版はやや高めの価格で取引されている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

人生最大のイベントがプレイヤーを悩ませる



奴隷のまま青年期へ
衝撃の展開から10年が経ち主人公達は青年に。ここから本当の冒険が始まる。

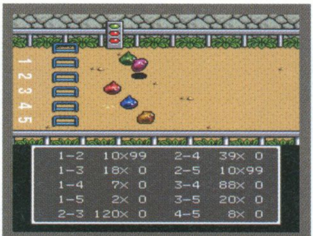
主人公の人生を描いた作品と述べたが、それを象徴する最大のイベントが生涯の伴侶を得る結婚である。後のシナリオに関連する重要なイベントというだけでなく、再会した幼なじみの美女か、突然出会った清楚な美女かのいずれかを選ばなければならないという究極の選択イベントなのだ。

両者とも勇者の子孫という設定ゆえ、いずれを選んでも主人公との間に生まれた子供は勇者となり、最終的な物語の結末は同じであるものの、これはプレイヤーを大いに悩ませた。無論どちらを選ぶかはプレイヤーの自由であるが、フローラと結婚した場合、その後ビアンカは山奥の村で生涯独身で暮らすという胸が痛くなる結末を迎えるため、心情的にはビアンカを嫁にしてあげたいところ（ちなみにビアンカを選んだ場合、フローラは別のNPCと結婚する）。しかし、フローラの養父ルドマンは本作随一のブルジョワ。彼女を嫁にすれば水の羽衣など高性能装備を提供してくれるほか、金銭援助までしてくれるのである。何度プレイしてもこの場面だけは長考が避けられない。

また、選択という意味では戦闘システムでも本作では新たな楽しみが増えた。そう、仲間モンスターの存在である。

魔物を仲間にして戦わせることができるこのシステムは、いまや『モンスターズ』シリーズでお馴染みだが、ナンバリングでは本作で初めて採用され、パーティーへの加入は任意ながら、人間キャラ同様にレベルや経験値の概念があるため、モンスターの育成もひとつの目的になった。スラリンやピエールなど、仲間にした魔物に名前がつくのも特徴的で、愛着をわかせる工夫がなされていた。なお、仲間モンスターは一定以上のかしこさがないと命令通りに行動してくれないという側面を持つため、最初は言うことを聞いてくれない個体が多いが、前記のピエール（スライムナイト）は従順かつ戦闘でも頼りになることから一躍有名になった。

その他ではカジノや小さなメダルなど前作からの寄り道コンテンツを進化、継承し、クリア後の隠しダンジョンを実装するなど、長く遊べる要素を取り入れ『ドラクエ』の人気を不動のものとしたのである。



カジノでは裏技を使ってコインを増殖させることが可能であったため、早い段階でメタルキングのけんやグリンガムのムチが入手できた。



特別な魔物
ストーリーに関係するキラーパンサー（ベビーパンサー）は他の仲間モンスターと別扱いとなっている。





主人公と花嫁の間に生まれた子供（双子の兄）が勇者として目覚め物語は終盤を迎える。ここまでくるとパーティーの幅も広がり編成に悩む。



前作に続いてマスタードラゴンも登場。本作においては当初人間の姿に扮しており、トロッコに乗ったまま20年間遭難していたというアレなキャラに。

花嫁候補



花嫁はどちらを選ぶかでブルジョワ援助の有無、ステータスの違い、子供の髪の色が異なる。なお、DS版ではフローラの実姉であるデボラというドS系ツンデレキャラも花嫁候補に参戦する。

旧世代FFで最も評価が高い作品

ファイナルファンタジーV



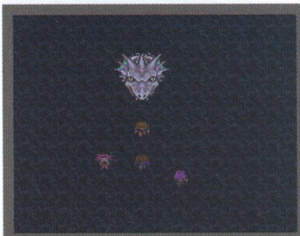
ATBの可視化など先鋭システムがより進化

ライバルの『ドラゴンクエストV』の発売から約3ヶ月後。スクウェアも満を持して自社の看板作品である『ファイナルファンタジー』の新作を投入してきた。こちらもシリーズ5作目であり、奇しくもファンの間では屈指の名作として挙げられている作品である。

シリーズ全体を通してみると、サウンドやデザインそのものや、複雑で死が絡む暗めのストーリーから、『ドラクエ』シリーズと比較すると陰と陽のどちらかといえば陰の印象がある『FF』シリーズ。その中において、本作は比較的明るめな作風に仕上げられている点が評価の一因とされている。もちろん『FF』の味であるシリアスな場面は健在であるが、コミカルな要素も多く、真っ直ぐ前向きで明るい主人公や、わかりやすい王道的なストーリーが多くのファンを魅了したのだ。

プラットフォームがSFCに移行したのは前作からだが、外見的にもさらなる強化がなされ、グラフィックには磨きがかかり、キャラクターの表情にはバリエーションが増えた。また、システムに関連した部分では、ウエイトゲージの導入によりATB（アクティブタイムバトルシステム）の視覚化が実現。これによってプレイヤーは自キャラのコマンド入力ターンまでの時間がひと目でわかるようになったのである。また、インターフェースも改良が加えられ、最強装備のコマンドが使えるようになった。後に廃止されてしまった機能もあるが、本作から次作以降に引き継がれた要素は多く、そういった意味でも存在感を色濃く残している。

本家SFC版発売当時は一部の場面で明滅が起こり、それが元で児童がてんかんを発症するという事例が全国規模で発生してしまった（VC及びリメイク版では修正済み）。悲劇は残念であるが、それだけ『FF』が多くの人の手に渡った証拠でもある。事実セールス面では前作を大幅に上回り、シリーズ初となるダブルミリオン（国内約245万本）を達成した。


前作からキャラクターに表情がついたが、本作ではバリエーションが増え喜怒哀楽がはっきり表現されるようになった。



本作の主人公はチョコボを相棒に連れているバッツ。突然の隕石落下をきっかけにレナ、ガラフと共に旅をすることになる。



グラフィック、システム周りの強化により、テキストは見やすくなり漢字表記も導入した。一部では写真のようにエフェクトにも漢字が使用されている。

ジョブシステム



ジョブはクリスタルのかけらイベントを介し増えていく仕組みで、職によっては付加されないものもあるが、基本的には各ジョブに就くことで固有コマンドとジョブ特性が備わる。

DATA ファイナルファンタジーV

メーカー/スクウェア
発売日/1992年12月6日
定価/9800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1200円
プロジェクト EGG	未配信

配信はバーチャルコンソール（VC）がオリジナルのSFC版、ゲームアーカイブス（GA）がムービー付きのPS版になっている。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

進化したジョブシステムで戦略の組み立てが自在に



変動の少ないパーティー
要所で人数の変動はあるものの、基本は4人パーティーでメンバーの入れ替わりは一度だけとなる。

『Ⅳ』以降は特許を取得しているだけあってATBが根底にある戦闘システムが『FF』の主流になったが、毎回意欲的な挑戦でプレイヤーに刺激を与えるのが『FF』シリーズ全体のコンセプトでもある。

本作の場合は『Ⅲ』の発展系といえる戦闘スタイルとなっており、再びジョブチェンジシステムが採用された。ストーリーを進行していくとクリスタルから新しいジョブを得られる点は先代を踏襲しているが、システムにはかなりの手が加えられている。

まず『Ⅲ』ではジョブチェンジにあたりコストが設定されていたのだが、それが廃止され制限なくいつでもジョブチェンジが可能になった。ビジュアルに手を抜かない『FF』の流儀はここにも表れており、ジョブチェンジすると男女や特定キャラで見た目が変化という外見にもこだわっている。さらに



『Ⅲ』の遺伝子を受け継いでいるだけあって、ピアノイベントも継承されている。本作ではピアノマスターになると吟遊詩人の歌を覚えられる。

AP（アビリティポイント）が採用され、戦闘に勝利し経験値とは別に入手するAPが溜まってジョブのレベルが上がると、各ジョブ固有のアビリティを覚えていく。また、習得したアビリティは別のジョブに就いた際にも流用することが可能で、物理職に魔法を付加させるなど、自由なカスタマイズが行える。この部分が本作のキモであり、使い方を間違えると能力を活かせない事態に陥るケースもあるため、どのようにジョブとアビリティを組み合わせるかでプレイヤーのセンスが問われたのである。

戦略が確立されている現在ではステータス値に影響するジョブをマスターまで持っていき、すっぴんになるのが王道であるが、形にとらわれない楽しみ方ができるのもこのゲームの魅力だ。アイテムコンプリート、低レベルクリアなど、やり込み要素も多数あるので非常に長く遊べる作品である。SFCが家庭用ゲーム機のスタンダードになってからはROM容量の増加でゲームのボリュームもアップしたが、



召喚魔法の入手
レベル1のみ店で購入が可能だが、その他は原則イベント戦闘に勝利して入手する。

本作を機に後発のRPGは寄り道要素に力を入れ始め、遊び尽くすまでに多くの時間を要するようにデザインされていったのである。

『FF』もまた本作で登場したオメガ、しんりゅうのように、ラスボスよりも強い敵と任意で腕試し…という要素がシリーズの恒例となっていった。



ものまねしは前に行動したキャラの技を真似ることができる特殊ジョブで、隠し扱いとなっている。すっぴんと同じくマスタージョブの特性も受け継ぐ。

二大凶悪ボス



ゲーム本編には関与しないが、圧倒的な強さを持ついわゆる裏ボスも用意された。特にオメガの凶悪ぶりは際立っており、地獄のカウンター攻撃で数多のプレイヤーを葬った。



名物キャラで知られるギルガメッシュが初登場したのも本作。あの聖剣のパチモノ、エクスカリパーのエピソードは笑いを堪えられない。



クーザー城では石版で封印を解くと12の強力な武器を入手できる。本家本元のエクスカリバーもこの中に入っている。

ロマンシング サ・ガ



GBからSFCへ シリーズの舞台が移動

ゲームボーイ初のRPGとしてヒットを記録し、スクウェア初のミリオンを達成した『魔界塔士Sa・Ga』。その後同作はゲームボーイでシリーズ化され、『Sa・Ga』は『FF』に並ぶ一大ブランドへと成長した。そして、本作から『Sa・Ga』はSFCへと活躍の舞台を移し、その人気を不動のものにしていくのである。

『Sa・Ga』シリーズとしては4作目にあたる本作だが、実は3作目である『時空の覇者 Sa・Ga3』と発売日は1ヶ月半ほどしか違わない。それもそのはずで、本作と『Sa・Ga3』はほぼ同時に開発されていたのである。そのため、『Sa・Ga3』はシリーズの生みの親である河津秋敏氏が唯一関わっていない（リメイク版ではディレクターを担当）『Sa・Ga』ということになっている。当然、その間河津氏は本作に専念していたわけで、ほぼ同時期に発売されながらこの2つの『Sa・Ga』は、ゲームシステムが大きく異なっている。

『Sa・Ga3』が一般的なRPGと同様のシステムを採用したのに対し、本作はシリーズで初めてフリーシナリオを採用。後にシリーズの代名詞となるシステムは本作に端を発しているのである。また、複数の主人公や戦闘システムなど、本作が後の作品に与えた影響は非常に大きく、シリーズの中でも特に重要な作品と位置づけられている。

シリーズ作品	
ロマンシング サ・ガ2	SFC
ロマンシング サ・ガ3	SFC

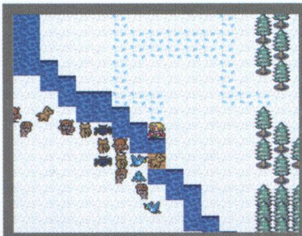


基本的に敵は戦闘回数に応じて強力になっていくが、一部の固定敵キャラは無条件に強く、知らずに戦闘に突入すれば全滅が待っている。

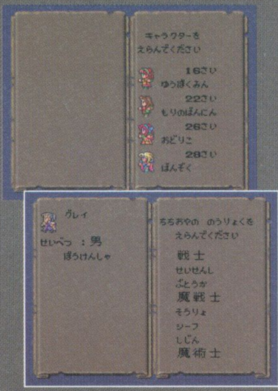
本作の主人公は8人存在し、プレイヤーが自由に選択可能。選んだキャラによってストーリーの展開が異なるなど、何度も楽しめる作品になっている。これは当時のRPGとしては非常に画期的ではあった。しかし、同時にシステムが複雑になりすぎ、多くのバグを生み出すことにもなってしまった。



同一地域内の移動は地名を選択するだけで行える。また、遠隔地への移動は船を使うが、人数分の料金が発生する。


シンボルエンカウント方式を採用。しかし、敵は高速で移動し避けられないことが多く、大量の敵を前にプレイヤーの気力が失われることもある。

8人の主人公



主人公は男女4人ずつ計8人から選択可能で、難易度や展開（特に序盤）が異なっている。また、選択しなかった主人公とはストーリー中に出会い、仲間にすることもできる。

DATA ロマンシング サ・ガ

メーカー/スクウェア
発売日/1992年1月28日

定価/9500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

SFC以外ではワンダースワンカラーに移植されている。また、PS2で『ロマンシング サガ ミンストレルソング』の名でリメイクされている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

未完成部分に目をつぶる度量が必要な作品



フリーシナリオ

従来のRPGと比べても自由度は非常に高かったが、それゆえに困惑するプレイヤーもいた。

本作が発売された当時はエンディングまで一本道のRPGが主流であった。そんな中で本作のフリーシナリオシステムはプレイヤーに大きな衝撃を与えたが、同時に拒否反応を示す層も少なからず存在した。次の行き先が決まっていない、次にやるべきことが決まっていないということは、至れり尽くせりのRPGに慣れたプレイヤーには不安に感じられたのである。

また、本作の敵は戦闘が発生した回数に比例して強いものが出現するという仕組みであった。そのため、ザコとの戦闘を繰り返して強くなってから先へ進むという、それまでのRPGの常套手段が通用しにくくなっている。それどころか過度の戦闘は中ボスよりも強いザコを生み出し、ゲームバランスを崩壊させてしまうのだ。このように本作から採用されたシステムは一部のプレイヤーからは絶賛されたが、



持ち歩ける金貨は9999までであり、それ以上はお店でジュエルに換えてもらう必要がある。これは少々面倒で評判が悪かった。

完成度が低い部分も見受けられ、賛否両論渦巻く結果となってしまった。

前のページの終わりでも述べたが、本作には非常に多数のバグが存在する。これは本作の複雑なシステムに起因しているのだが、そのほかに制作期間の短さがあだとなっている。実際に本作は期日には間に合わず、そのためバグや未完成のイベントが存在したまま発売されてしまった。例えばパラメーターのいくつかはほとんど無意味であり、重要アイテムであるはずのデステニィストーンはクリアに無関係で、無理して手に入れても何の効果もなかったりする。こういった部分を容認できるかどうかでも本作の評価は変わってくるようだ。

本作はワンダースワンとPS2という2つのハードでリメイクされている。そのうちワンダースワン版は限りなくSFC版に近いが、イベントの追加もありバグの多くも修正されている。そして、もう1つのPS2版は『ロマンシング サガ -ミンストレルソング-』と題され、ほぼ新作といってもいいほどの



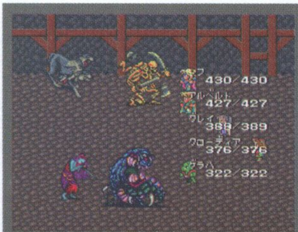
乱暴なセリフ

本作の荒削りな部分が出ている。いい意味でも悪い意味でも人を選ぶゲームなのだ。

大幅な改変がなされている。完成度の低い部分もあったシステムはほとんど一新され、後の『サガ』シリーズで培われたものがフィードバックされている。また、大量に存在したバグの問題も解決しており、リメイク作の見本のような完成度に、多くのファンから賞賛が送られている。



本作でも特に有名な1シーン。「殺してでも うばいとる」というセリフはネット上でネタとしてよく使われている。

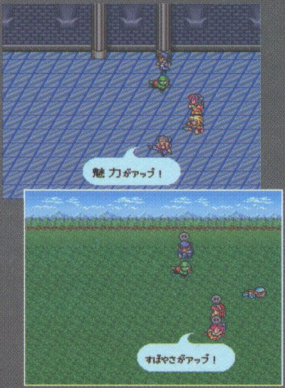


戦闘はコマンド選択方式だが、陣形や武器の熟練度といった概念も存在し、様々な技も使用可能になっている。



術は店で購入可能だが、相反する術の系統はどちらか一方しか覚えることができない。全10系統各8種類が存在する。

経験値が存在しない



『サ・ガ』シリーズの伝統の1つとして経験値とレベルの存在しない成長システムが挙げられる。本作も戦闘終了時に直接パラメーターが上昇することで、経験値の概念は存在しない。

真・女神転生



SFCのメガテンは アトラスから販売された

『真・女神転生』はファミコンで発売されていた『デジタル・デビル物語 女神転生』の正統的な続編であるものの、本作からアトラスが自社ブランドで発売することになったのもあり、タイトル名から一新されたものになっている。また、原作との接点はすでにほとんどなくなっており、悪魔召喚プログラムという部分に形跡を残すのみである。ストーリー的にはFCの2作とは直接のつながりを持たないが、東京を舞台にしている点や荒廃した世界を主人公が救うというテーマなどは『デジタル・デビル物語 女神転生II』と共通している。そして、そういった世界観を含めて『メガテン』というものを確立したのは本作であり、シリーズの中では最も重要な作品として位置づけられている。

当時の多くのRPGが架空のファンタジー世界を舞台にしていたのに対し、本作は1990年代の東京でストーリーが展開する。吉祥寺に住む主人公はSTEVENと名乗る人物から悪魔召喚プログラムを手に入れ、夢の中で見た2人の少年と現実世界で出会い、行動を共にするようになる。そして、非常線が張られ悪魔が出現するようになった街を探索するうち、ゴトウ・トールといった人物に出会い、協力を求められるのである。

これ以降プレイヤーはおのれの進む道を自らの判断で乗り越えていかなくてはならない。東京の破壊や水没といった本線を覆すことはできないものの、プレイヤーの選択で結末は大きく変わっていくのだ。この際の指標となるのがロウ・ニュートラル・カオスという3つの属性で、端的にいえばロウは救世主として神の下の秩序ある千年王国設立を目指す。カオスは唯一神の支配を否定し、悪魔とも共存しながら無秩序かつ自由な世界を求める。そして残るニュートラルは神や悪魔の介入を拒否し、人間の手によって作られる世界といった感じで、この3本の道が本作以降のシリーズでも重要な役割を果たしていくのである。

シリーズ作品

真・女神転生II	SFC・PS・GBA
真・女神転生if...	SFC・PS・PC
真・女神転生 NINE	Xbox
真・女神転生III NOCTURNE	PS2
真・女神転生 STRANGE JOURNEY	DS
真・女神転生IV	3DS

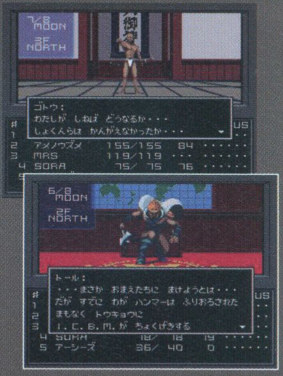


ストーリーの舞台となっているのは東京。吉祥寺から物語が始まり、ICBMによる大破壊後は東京全域へ移動可能になる。



母親が食われる、幼なじみが悪魔に変えられるなどショッキングなイベントも多い。全体的にダークな雰囲気だが、ニヤリとさせられる場面も多い。

属性の変遷



本作におけるルート分岐はロウ・ニュートラル・カオスという3つの属性に依っており、主にイベントで属性が変化する。ただし、ルートによってラスボスなどは変わるが、大本のストーリーは変化しない。

DATA 真・女神転生

メーカー/アトラス
発売日/1992年10月30日

定価/8800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1000円
プロジェクト EGG	未配信

左記のほかにiアプリ版も存在し、PC版はサービスが終了している。中古価格は流通量の少ないGBA版が高価で、その他は安価で入手可能。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

マニア向けのゲームだが間口は意外にも広い



剣合体の追加
シリーズでお馴染みの悪魔合体に、剣と悪魔の合体が追加された。

左ページで述べたように、本作にはロウ・ニュートラル・カオスの3本のルートがあり、プレイヤーの行動によって常に属性は変化し続ける。しかし、だからといってプレイ中に常に属性を意識する必要はなく、プレイヤーの直感でゲームを進めてもOKである。というより、むしろ初回プレイ時は属性のことを考えない方がゲームを楽しめるはずであろう。意図的に属性を変えていくのは2周目のプレイからにした方がよい。

これは本作の目玉の1つである悪魔合体システムにも当てはまり、初めからシステムを極めようなどとは考えない方が無難である。幸いにして本作の戦闘は易しめであるため、仲魔にした悪魔を適当に合体させていくだけでも充分にクリアは可能。本シリーズにはマニアックなイメージがつきまとうが、ゲームをクリアするだけならば難しい点はほとんどないのである。



吉祥寺で出会った2人の仲間は後にダークヒーロー・ローヒーローとなり、主人公とは袂を分かつことになる。

しかし、こうして初回のエンディングに到達したことで、ようやく本作の入り口に立ったばかりだといえるのだ。それもそのはず、まだ残り2種類のエンディングは迎えていないわけであるし、悪魔合体に関してもその片鱗を垣間見たにすぎない。なんといってもカオス最強の仲魔である天魔シヴァを仲魔にするには、レベル88に到達する必要があるし、ましてや剣合体などこれまで全く触れられてもいないだろうことが予想されるからだ。

そして、ここからは全ての情報を解禁し、攻略本や情報サイトを見てプレイするのも構わないだろう。というよりも本作を余すところなく楽しむために、積極的に情報を入手すべきである。1周目には体験できなかった様々なイベントやシステム面の妙によって、2周目以降はより本作が楽しめるはずである。それによって『女神転生』にハマることになれば立派なメガテニストの誕生となる。そして2作目以降はさらにディープな世界が待ち受けている。



決戦の地カテドラル
千年王国実現のために神が建設したカテドラルがラストダンジョンとなる。

と、ここでまたハードルがあがってしまったが、本作が易しいゲームであるというのは本当である。もしも、未体験のプレイヤーがいるのであれば、ぜひとも本作を手にとって欲しい。配信を利用すれば現行ハードでも、普通にプレイが可能だし、それだけの価値があるゲームなのは間違いない。



主人公が各地で出会う車椅子の男STEVEN。悪魔召喚プログラムの制作者であり、冒険の手助けをしてくれる人物でもある。

PS版



プレイ環境的に現在もっとも遊びやすいのが、このPS版である。難易度の設定や中断セーブが可能なほか、背景の書き換えやダッシュ機能などプレイヤーへの配慮も見られる。



大破壊後に行けるようになる四天王の館には強力な悪魔が出現するが、倒すことができれば大量の経験値が手に入る。



六本木にて2人の悪魔に過保護なまでの庇護を受けるアリス。その特異なキャラがうけ、後の作品にも魔人アリスとして登場している。

FC時代から続く名シリーズの新たなる挑戦



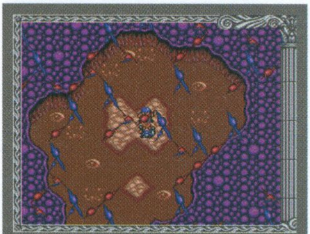
ヘラクレスの栄光III
神々の沈黙

前作の良さを踏襲しつつ パワーアップした第3弾

今は無きデータイーストを代表するシリーズ作品といえば、AVGの『探偵・神宮寺三郎』と、本作も含まれる『ヘラクレスの栄光』が広く知られている。いずれもFCから始まった歴史のあるシリーズだが、メーカー倒産後も他社に引き継がれ近年まで続編が製作されるなど、長期シリーズ化。そんなゲーム史に名を残すタイトルのひとつである『ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙』までのシリーズ遍歴を簡単に紹介しておこう。

初代にあたる『闘人魔境伝ヘラクレスの栄光』は、非常にオリジナリティの強い作品として知られている。ギリシャ神話の英雄が主人公であることも当時では珍しいものだったが、他にも武器防具の耐久度や修理専門の鍛冶屋の存在など、他にはない独特の作品に仕上がっていた。

続編『ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡』ではガラリとゲームシステムを変更。悪く表現するとありがちなゲームになったのだが、そのおかげで遊び易さは格段に向上していた。加えて悲劇的なシナリオを採用することで独自性を打ち出し、以降の作品における世界観を確立したのが第2作といえるだろう。また、この作品を機にヘラクレスは主役の座を降り、主人公をサポートする存在としてゲームに登場。タイトルに名前を残しながら主人公から降格するというのも稀なことだろう。


「まくろきもの」という名前の巨大な怪物に飲み込まれ、体内を歩く1コマ。なんとか脱出に成功するがレイオンとはぐれてしまう。

FCからSFCへのハード移行後、初の作品が本作になる。基本路線は前作を踏襲しており、シナリオに直接的な繋がりはないものの、ギリシャ神話を絡めつつ悲劇ともダークともいえるストーリーが展開。システム的にも遊び易さ満点で、世代を問わず楽しめるようになっていた。

SFCにハードを変えたことで当然ながらグラフィックは強化され、全体に漂うダークな世界観を見事に表現し、好評を得た作品である。

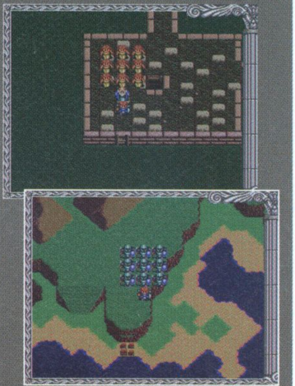


このタイプの戦闘画面のゲームで、右側にパラメーターを表示するのはどちらかといえば少数派。その影響で画面が狭く見えるのが分かる。



妖精の村で目を覚ますという謎の多い始まり方をする本作。妖精達と会話をすることでさらに謎が増え、その謎を解くために旅に出る。

SFCならではの表現!?


FCより性能がアップしていることを表現したかったのかどうかは不明だが、ゲーム中に何度か9人連れて歩く場面が登場。戦闘にも参加してくれるが、倒されると人数は減る。

DATA ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙

メーカー/データイースト
発売日/1992年4月24日

定価/8800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

発売元であったデータイーストは倒産してしまったが、シリーズの権利はパオンに移行しているため、VCでの配信が実現している。

自らの過去を知ることで罪の重さに気付く辛い旅



高い所から落ちても死なない

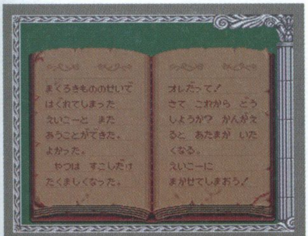
不死身=骨も折れないという不思議な設定により、自分で飛び降りるシーンも数多く訪れる。

ストーリーの鍵を握ることになるのは記憶喪失と不死身の身体、そして謎の夢を見ること。

記憶のないまま目覚めた主人公は、突然地面にできた巨大な穴に落ちてしまう。そこで自分が不死身であることに気付くが、なぜ不死身になったのかは全く思い出せないため、奇妙な夢の中で訪れた場所を目指して旅に出ることになる。

旅先では同じく不死身で記憶のない仲間との出会い。さらには頻出する大穴と魔物について調査しているヘラクレスとも出会う。そして自分達の不死身と大穴の出現が無関係でないことを知るが、それを調査することは神々との対立を意味していた。

大筋としてはこのように物語が展開し、神に抗おうとすることで多くの悲劇に遭遇。そして記憶を取り戻した時に思い知る自らの罪深い過去など、



少々馬鹿っぽい文章のレイオンの日記。簡単なヒントを得ることも、それまでの行動の確認もできるが、単純に読み物としても面白い。



ヘラクレス自身は真面目に行動しているつもりなのだが、世間（人間）とのズレがあることで喜劇のようになるのもシリーズの定番だ。

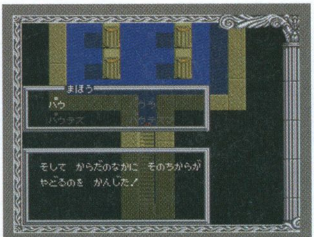
劇的な展開のストーリーが本作最大の見所となっていた。

グラフィックがシリーズで最も暗い色調をしているため、シナリオの展開と相まってゲーム全体にダークなイメージを与えているが、会話にはコミカルなものも多く、ただ暗いだけの作品ではない。特に仲間として登場するレイオンは、口汚いが憎めないキャラになっており、シリーズではお馴染みの日記（本作ではレイオンの日記）を読むことで人となりを理解することができる。

ゲーム進行に合わせて追加されていくこの日記は、本作で初めて採用されたもので、セーブポイントでもあるヘルメスの像や神殿の泉で覚える魔法と並び、シリーズで定番になった要素。レイオンの本音が書かれていることに加え、ゲーム再開時に読むことで次の行動を確認することも可能な便利アイテムだった。仲間との会話や解説文で進行状況を伝えたりするのは現在では当たり前のことだが、それの走りといえるのが本シリーズの日記



気温の高い場所では陽炎のように揺れるエフェクトもある。作り込みといえないことはないが、画面が揺れるのは好みの分かれるところだろう。



魔法の力を授ける神殿の泉

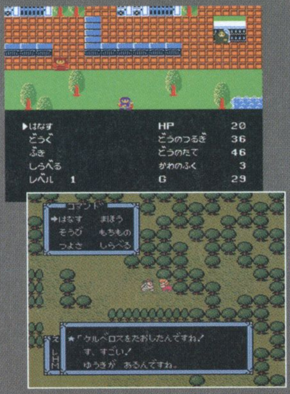
水を飲むのではなく、水に浸かるというのが本作の特徴。神殿の泉で沐浴すると魔法を覚える。

だといえるだろう。

シナリオも後半まで来るとさらなる悲劇にまみれた展開が待っているが、日記などによるコミカルさと遊び易さも交え、最後まで澱みなくプレイを楽しめる一作となっている。



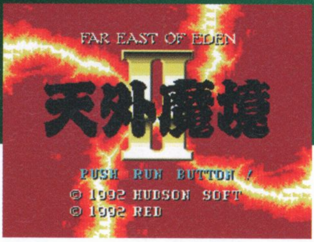
FC時代から続く名作



良くも悪くもFCにおけるRPGのひとつの基準となった初代。そして、急に優等生になった2作目。味わいは大きく異なるが、いずれもFCゲーム史に名を残す作品といえる。

凄まじいボリュームでRPGの常識を打ち破った

天外魔境II 卍MARU



当時のRPGを圧倒したイベントの数々

CD-ROMというそれまでとは桁違いの容量を持つ媒体を活かし、PCエンジンを代表するRPGとしてその名をはせた『天外魔境』シリーズ。本作『天外魔境II 卍MARU』はその2作目にあたり、シリーズの中でも特に人気の高い作品としてファンから長く愛されている。制作には前作からお馴染みの広井王子氏、桝田省治氏に加え、音楽監督に久石譲氏を迎えるなど豪華スタッフが関わっており、初めから大作として制作されていたことが伺える。実際にハドソンから予算はいくら使ってもかまわないとの通達があったとされており、大容量・大予算の贅沢なゲームに仕上がっている。

その容量の多くを使用しているのがイベントで、本作は30分に1度はイベントが発生するというのがウリになっている。また、イベントではムービーが多用されており、豪華声優陣によるボイスもゲームの盛り上げに一役買っている。当時主流であったスーパーファミコン（ファミコンもまだ現役であった）のRPGと比較して、本作のド派手な演出は、CD-ROMの持つ新たな可能性をプレイヤーに知らしめるに充分であった。そして、実際に本作はPCE SUPER CD-ROM²のキラーソフトとなり、その普及に多大なる貢献をしたのである。

SUPER CD-ROM²というハードが高価（定価47800円）であり、その所有者の年齢層が高めであったためか、本作は大人向けの部分が多く見られる。例えば敵の名前に「超絶真珠男」「夜の右手」といった下ネタが使われていたり、豚の姿に変えられた人間を食べるシーンや腕を引きちぎるといった残虐シーンなどがそうである。この残虐シーンは後に発売されたリメイク版（GAの配信版でも）では変更されているため、当時の雰囲気をそのまま楽しみたいというオールドファンは、PCE版を購入することをオススメする。



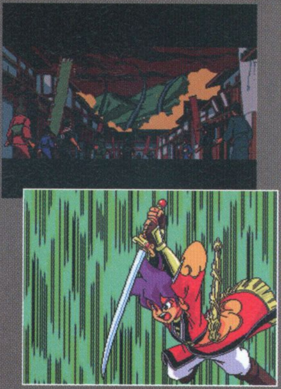
戦闘はコマンド選択方式。ザコ敵と言えども油断ならない強さを持っており、各キャラの奥義をいかに使うかがポイントになっている。



企画&監修・広井王子、監督・桝田省治、音楽監督・久石譲という豪華メンバー。大御所が集まると失敗することも多いが、本作は大成功だと言える。


世界征服を企む根の一族が各地に「暗黒ラン」を出現させ、主人公は火の一族として暗黒ランを封印し、根の一族との抗争に終止符を打つ。

高品質のムービー


大容量のCD-ROMを活かした派手な演出が持ち味。ここぞという場面で挿入されるムービーやキャラの音声など、当時は時代の最先端をいったRPGであった。

DATA 天外魔境II 卍MARU

メーカー/ハドソン
発売日/1992年3月26日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	800円
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはPCE版。PS2版とGC版はリメイク作で、PSPの『天外魔境コレクション』にも収録されている。また、GAの配信はPCE版である。

※…PCE版の発売日・PCE版の定価

現在に至っても キャラ人気は健在



7本の聖剣
暗黒ランを封印するためには全国に散らばっている聖剣を入手する必要がある。



各地にいる天狗に会えば巻物を入手できる。各キャラが装備できる巻物には限りがあり、戦闘の難易度にも大きく関わってくる。



多数の中ボス
イベントが豊富な本作には中ボスも多数存在。これらとの戦闘も本作の醍醐味の1つだ。

本作はそのボリュームゆえにクリアまでに要する時間も規格外で、普通にプレイしてクリアまでに70時間以上が必要だとされている。その広大な舞台は「ジパング」という架空の国で、本作は当時としては珍しい和風テイストあふれるRPGとなっている。そして、前作では東日本を中心に物語が展開したが、本作では主人公達は主に西日本を旅することになる。

主人公とその仲間達は「火の一族」と呼ばれるもの達であり、古くから「根の一族」と抗争を繰り広げていた。根の一族は暗黒ランを使い世界征服を企てるが、それを阻止することが主人公達の目的となっている。この暗黒ランは道を封鎖し主人公達の行き先を制限する役割も果たしていて、聖剣を見つけ出す→暗黒ランを切る→新たな場所へ行けるようになる、という流れが本作の基本になっている。

個性的なキャラ達も本作の魅力の1つであるが、それは主人公達火の一族にとどまらず、敵役や脇役達にも当てはまる。そんな中でも主人公を差し置いて一番人気なのが「カブキ団十郎」で、彼を主役にした『天外魔境 風雲カブキ伝』(RPG)、『カブキ一刀涼談』(対戦格闘ゲーム)といった作品も制作されている。また、ヒロインである「絹」は両手を純潔の鎖で縛り、攻撃系の行動ができないという制約があるのだが、あるイベントによって封印を解くことになる。そのイベントはあまりにも衝撃的で、TV画面の前で呆然としてしまったプレイヤーも数多く存在した。そのほかには敵キャラながら何度も登場し、主人公達に立ち向かってくる「デューク・ペペ」の印象が強い。このように本作はキャラゲーとしても非常に優秀であり、それが息の長い人気の要因にもなっているのである。

本作によって『天外魔境』は人気シリーズとしての地位を不動としたように見えたが、その続編が発売されたのは13年も後のことであった。その遅れの原因はPCエンジンがハードとして限界を迎えていたことと、それに続くPC-FXの不振があげられる。そしてようやく発売された『天外魔境Ⅲ NAMIDA』はファンからの不評を買い、この人気シリーズは遂に幕を下ろすことになったのである。



個性的な仲間達



個性的なキャラが多い本作では仲間になるキャラも一癖あるやつばかり。中でもカブキ団十郎は外伝『天外魔境 風雲カブキ伝』で主役を務めるなど人気が高い。



京都では相場を利用して儲けることも可能だが、当然ながら必ず儲かるわけではない。時には塩漬けのまま売るタイミングを逃すことも。

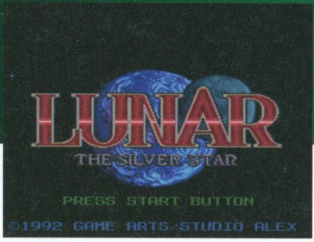


京都にいる美女「足下おミル」。顔を見るためにひたすら高価な品物を貢ぐという、本編とは無関係のイベントのために存在するキャラだ。

ゲームアーツ節全開の名作RPG

LUNAR

ザ・シルバースター



メガCDが誇る 名作RPGシリーズ

『ルナ』シリーズはメガCDを代表するRPG作品群であり本作『LUNAR ザ・シルバースター』はその第一作に該当する。その後は『シルバースターストーリー』と名を変え、SSやPSといった32bit次世代機に移植されたほか、GBA・PSPなどの携帯型ハードでも本作のアレンジ移植版が発売されている。その記念すべき原点である本作は極めてシンプルな古き良き時代のRPGであり、伝説の戦士ドラゴンマスターに憧れる少年アレスの活躍を描いた冒険譚。これぞ『ドラクエ』から連綿と続くJRPGの正しき姿、物語の展開も驚くほど素直、まさかのどんでん返しになど期待してはいけない。予想通りに物語は進展していき、誰もが望んだ素晴らしいエンディングが待っているのだ。

システム面でも複雑なものは一切なく、純粋にレベル上げやストーリーに没頭することができる。また、移動速度も早くエンカウント率もちょうどいい。終始ストレスを感じることなくプレイできるのも評価すべき点であろう。つまるところ作りが丁寧。このひと言に尽きるのである。さらに雑魚戦はAI任せで無問題、フィールド上には「石塔」「ストーンサークル」と呼ばれる建造物が置かれており、前者はパーティー全員のHPを、後者はMPを全回復してくれるというユーザーライクな設定となっている。また、ダンジョン内にもいじわるな仕掛けなどはこれといって見当たらない。大人から子供まで、誰もが平等に楽しめる安心設計だ。

最近はやたらとシステムが煩雑なRPGが増えたが、本作は説明書やチュートリアルの類は不要と思えるほどにスッキリしている。多少物足りなさが残るのは確かだが、上手くまとまった良作という印象である。



一応選択肢が出現する場面もあるにはあるが、ストーリーの根幹を揺るがすほどのものではないため、あまり気にしなくていい。



ヒロインのルーナはゲーム中盤でパーティーから抜ける。再加入を心待ちにしていた方も多いだろうが、まさか戻ってこないとは…。

シリーズ作品

LUNAR エターナルブルー	MD・PS・SS



事あるごとにアレスたちに助言をくれる一流の剣士・レイク。旅先でアレスたちは様々な人物と出会い、そして成長していく。

ビジュアルシーン





ビジュアルシーンは全てドット絵で表示。もちろんこれはこれで味わい深いのだが、後発の移植作ではアニメーションが採用されていることを考えると多少寂しいものがある。

DATA LUNAR ザ・シルバースター

メーカー/ゲームアーツ
発売日/1992年6月26日

定価/7800円

※…MD版の発売日・MD版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはMD版。多くのハードに移植されているが、いずれも比較的に安価で入手しやすい。また、ハードによって内容も一部異なっている。

戦闘システムは簡略化しすぎの印象



ステータスの項目は少ない
上記からも分かるように、非常にオーソドックスな作りである。

画面はトップビュー方式で、フィールドを歩いていると自動的に敵と遭遇する。戦闘コマンドは「AI」「魔法」「攻撃」「道具」「逃げる」「退却」の6種類が存在するが、「逃げる」と「退却」の違いに疑問を感じた方に説明しておくと、前者は画面内を逃げまわって敵の攻撃を避けようとするコマンドだ。他のRPGで言う防御のような感覚と考えればいいであろう。なお、他のメンバーが敵を全滅させればちゃんと経験値が手に入るので、そこは安心していい。一方、後者のコマンドは文字通りの意味。画面外へ逃げてしまい経験値も入らないが、ダメージを受けずに済むので、ピンチの時はこちらを使用しよう。もし、パーティーが全滅した場合は画面が切り替わり、最後に立ち寄った村か、もしくは最後にセーブしたデータをロードするか否かの選択肢が出現する。極めてシンプルな作りだ。



ルーナは歌でメンバーをサポートするのだが、それぞれの効果および消費MPが分からないのが痛い。メモをとるか検索するかで補おう。

戦闘における不満点は歌や魔法を使用する際、その効果や消費MPが分からない点だ（説明書にその効果は記載されているが、何故かMPは不明）。特定レベルに達すると自動的に覚えるので、その後は一度使用してメモをとるなどして対処するしかないのである。なお、レベルアップに必要な経験値を手に入れる方法は、戦闘以外にも用意されており、イベントを終えた際に時々入る場合がある。おつかい系のイベントが多いのが不満だが、それはRPG全般に言えることなので良しとしよう。

ところで冒頭に述べたように本作はたくさんのハードに移植されていることで知られているが、現時点で最も新しいものはPSPの『ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～』。ストーリーの鍵を握る四英雄のエピソードが追加されているのでメガCD版よりもオススメ…かと思いきや、ロード時間が長くまたバグも多いためにストレスが溜まりやすいという大きな欠点がある。確かに画面は格段にきれいになっているのだが…。他の移植版もそれぞれに欠点があるので、結局のところ原点であるメガCD版の完成度が一番高い。

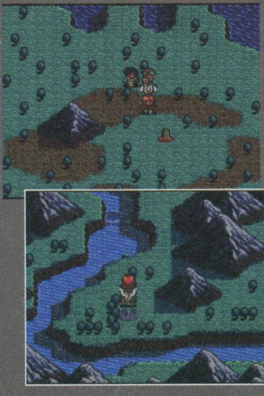


隊列について
単純に前にいるキャラほど敵の攻撃を受けやすいので、弱いキャラは後列に回すといい。





有益な2つの建造物



写真上が「石塔」。近くに行ってAボタンを押すとメンバーのHPが全回復。写真下は「ストーンサークル」と呼ばれる建造物で、近づくと自動的にMPを全回復してくれる。



ふわふわ浮いている謎の生物・ナル。戦闘では敵の情報を教えてくれるのだが…。もう少しまともな情報をくれと愚痴をこぼしたくもなる。



戦闘はシンプル。あまり考えなくても勝てる難易度であり、極端な話をするとボス戦以外は全てAI任せでも構わないほどだ。

『アクトレイザー』の流れをくむクインテット三部作の一作目

ソウルブレイダー



単純さの中にも達成感溢れる良作



本作はいわゆるアクションRPGだが、難しい操作は必要としない。剣での攻撃も薙ぎ払いと突きの2種類のみである。



主人公の周りを回る光の玉はソウルと呼ばれる。魔法の射出ポイントになる存在であり、道中で新たなソウルを入手することもある。



主人公が魔物の巣を破壊することで捕らわれていた魂が解放され町に戻ってくる。このダンジョン→町という繰り返しでゲームが進んでいく。

『ソウルブレイダー』は1990年に発売されたSFC初期の名作『アクトレイザー』の流れをくむ作品。クインテットが開発しエニックスから発売されるというコンビも同じである。クインテットはもともと日本ファルコムに在籍していた宮崎友好氏と橋本昌哉氏が中心となって設立された会社で、PCゲームで培われた経験と技術力をもとに、良質のゲームを作り出すメーカーとして知られていた。

『アクトレイザー』はそのゲーム性やサウンドなどが高く評価されたが、アクションゲームとしては難易度が高すぎであると指摘されていた。そのため、本作のアクション部分は比較的容易であり、RPGらしくシナリオを楽しめるゲーム性に変更されている。また、本作のテーマでもある「破壊と創造」は同社の後の作品にも受け継がれていき、後にクインテット三部作と称される作品群を構成することになる。

本作の目的は生物の失われた魂を呼び戻すというもの。そのために主人公はダンジョンで魔物と戦い、その巣を封印しなければならない。魔物の巣を封印すれば何らかの変化が起こるのだが、それは新たな道が開かれたり生物の魂が解放されるなど様々。とにかく敵を倒すことで新たな展開が待っている仕組みだ。また、町には魂が解放されることによって生命が復活し、それからヒントをもらうことで展開に変化が起こる。そして中ボスを倒せば新たなエリアへ足を踏み入れられるようになるのである。このように一見すると作業的になりがちなゲーム性でありながら、それを感じさせない作りは見事であり、操作の簡単さとも相まって万人向けのA-RPGとしてオススメできる作品である。





各エリアの最後のダンジョンにはボスが待ち受ける。倒すことによってそのエリアの解放は完了し、次のエリアに進めるようになる。

DATA ソウルブレイダー

メーカー/エニックス
発売日/1992年1月31日

定価/8800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

他ハードへの移植や配信は今もって実現していない。中古ソフトは1000円前後で流通しており、入手することは容易である。

生物の進化を題材としたA-RPG

46億年物語
はるかなるエデンへ



食物連鎖
弱肉強食の世界を体験



プレイヤーは地球の化身ガイアに導かれ進化の旅に出る。ストーリーもPC版より明るめのタッチで描かれている。



キャラクターの進化は部位毎に行う形。哺乳類に魚類の特徴をつけるなど無茶な進化はできないが、いろいろ試してみると面白いことになる。



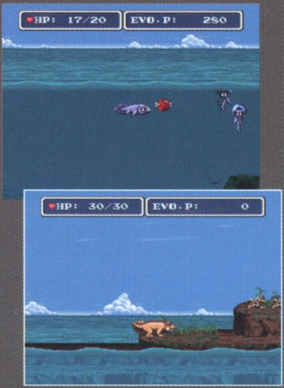
元祖はコマンドRPG
PC-98版はコマンドで戦闘を行うタイプのゲームで、進化の方法を間違えるとバッドエンドが待っている。

『46億年物語 はるかなるエデンへ』は、エニックスが発売したSFCタイトル。元々はPC-98版のコマンド式RPG『46億年物語 THE 進化論』がベースとなっているが、本作はA-RPGとして大幅なアレンジが加えられている。なお、オリジナルの原案はSF作家の川又千秋氏、音楽にすぎやまこういち氏、等々…開発にはその道の有名どころが携わっていた。自社に開発部署がないのでいろいろな人材を引っ張ってきやすかったという面と、決して『ドラクエ』マネーというだけではないだろうが、当時は会社の勢いも絶頂期。潤沢な資金で有能なスタッフを招集するのはそれほど難しくなかったのだろうと想像がつく。

ゲーム自体はエニックスにしてはマイナーに終わったタイトルだが、システムは非常にユニークで、倒した敵の肉を食べるとEVO.Pが得られ、このポイントを使ってプレイヤーキャラクターを進化させていくというもの。進化はツノ、胴体などのパーツに分かれており、それぞれ個別に進化させることができる。進化の過程は章仕立てになったストーリーに連動していて、最初は魚類からスタートし、地球の歴史に沿いながら両生類、恐竜…といった具合に進化していく。最終的には哺乳類に至るのだが、途中の章で進化を保留することも可能。また、制限時間付きながら、緑のクリスタルに形態をメモリーしておけば前時代の姿にも戻れるほか、特定のポイントで赤いクリスタルを取れば通常の進化ではなれない生物やドラゴンなどの空想生物への変身も可能である。

ゲーム終盤になるとよくわからない展開になったり、意味不明な部分も覗かせるが、難易度は低めで割とテンポ良く進め、EVO.P貯めもそれほどしんどくはない。当時は先に発売された『ドラクエV』の影に隠れてしまい、人の目に触れる機会が少なかった不遇ソフトであるものの、着眼点が面白いなかなかの良作である。

喰って喰いまくる



一言でいえば敵を倒して肉を喰いまくるゲーム。進化の流れとしては魚類→両生類→爬虫類→恐竜→哺乳類という順番。哺乳類では人類への進化も可能である。

DATA 46億年物語 はるかなるエデンへ

メーカー/エニックス
発売日/1992年12月21日

定価/9600円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルであるPC-98版は入手が難しい。SFC版もかなり高額で取引されており、気軽に手を出せるゲームではなくなっている。

重いストーリーとポップな世界観が対照的

レナス

古代機械の記憶



有名RPGにはない面白さがある



主人公は肝試し中に封印されし古代機械ダル・グレンを作動させ、魔法学校の全滅を引き起こしてしまう。



パステル調の色遣いを多用した独特のグラフィックが評判を呼んだ。また、登場キャラと種族も非常に個性的である。

シリーズ作品	
レナスII 封印の使徒	SFC



パーティーの固定メンバーは主人公とヒロインのみ。残りの枠はイベントメンバーや傭兵が埋めることになる。

『レナス 古代機械の記憶』はアスミックから発売されたRPG。かなりマイナーなタイトルながら海外でも発売されており、続編も制作されていることから一定の人気があったことが伺える。しかし、同じ1992年には『ドラクエV』や『FFV』『真・女神転生』など大作が目白押しであり、どうしても地味な印象が拭えない作品でもある。

本作の舞台となっているのは惑星ライガの衛星であるレナスで、そこには様々な種族が生活しており、魔法が存在している。主人公は魔法学校に通う学生であったが、学校の敷地内に立つ塔に友人と上り、封印されていた古代機械を呼び覚ましてしまう。その古代機械の封印こそが主人公の目的であり、ヒロインと共に冒険に旅立つことになる。

本作をプレイして初めに目につくのが独特の世界観で、中間色で描かれたフィールドは幻想的。それに反してストーリーはかなりシリアスで、プレイヤーに強い印象を与える。実際に一部のファンからは賞賛を受けている作品であり、大作の影に隠れた名作という扱いを受けている。

システム面ではそれほど大きな特徴はないが、変わっているのが魔法に関しての部分である。本作にはMPに相当するものがなく、呪文はHPを消費して唱えることになる。そのため、使えば使うほどHPが減っていきピンチに陥ってしまう。だからといって魔法の使用を惜しんでも上手くはいかない。この絶妙なバランスも本作の優れた部分で、HP回復手段が限られているため、常に緊張感を持って戦闘にのぞめる。親切丁寧なRPGが好みのプレイヤーには向かないかもしれないが、ゲームは難しい方が面白いという硬派なプレイヤーには、是非オススメしたい作品だ。

レナスII 封印の使徒





SFC末期にあたる1996年7月に発売された続編。ストーリー的につながりを持ち、操作性の向上など見るべき点は多いが、発売時期の問題からマイナー化してしまった。

DATA レナス 古代機械の記憶

メーカー/アスミック
発売日/1992年11月13日

定価/9600円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

配信や移植とは縁がないが中古ソフトは安価に入手可能である。しかし、生産本数の少ない続編は高めの値段で取引されている。



アクション・アドベンチャー・パズルの要素が存在

カエルの為に鐘は鳴る

奇抜なタイトルながらよくまとまった名作



敵と接触すると自動的に戦闘が行われる。勝敗にはランダム要素は全く存在せず、双方の強さがダイレクトに反映される。



本作には経験値の概念が存在しないため、アイテムによるパワーアップが唯一の成長要素となっている。そのため取り逃しは厳禁である。



ダンジョン内はサイドビューでアクション要素が強い。また、ブロックを使用したパズル要素も散見している。

極めて個性的なタイトルゆえにプレイしたことはなくても、名前だけは覚えている人も多いかと思われる本作『カエルの為に鐘は鳴る』は、任天堂から発売されたGB用ソフトである。公式のジャンルはアドベンチャーゲーム（AVG）とされており、確かに『ゼルダの伝説』に近いゲーム性が見受けられる。しかし、アクションAVGとアクションRPGは区別がしにくく、本作も一般的にはアクションRPGであると認識されているようだ。

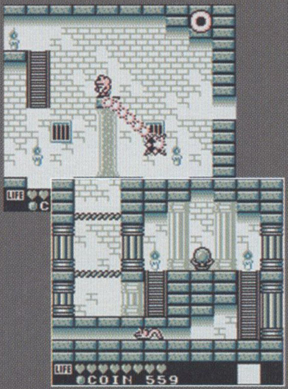
ゲームの目的はさらわれた姫を取り戻すという王道すぎるものであるが、様々なパロディが盛り込まれたコミカルなシナリオは評価が高い。また、システム面はかなり特徴的で、特に戦闘は自動で行われ運の要素が一切存在しないシンプルなもの。そのため、唯一のパワーアップ要素であるアイテムを取り逃がしていると、敵に勝てず先へ進むことができなくなってしまう。

タイトルではカエルが強調されているが、本作では主人公が人間・カエル・ヘビの3形態に変身可能である。これらの形態にはそれぞれ特徴があり、それを上手く使い分けなければ先へは進めない。また、カエル以外への変身にはアイテムが必要で、それをあらかじめ用意しておく必要もある。

ダンジョンに突入すると画面がサイドビューに切り替わり、ジャンプアクションを中心にしたゲーム性になる。また、パズル要素もありマップ自体もかなり広いため、見た目以上にやりごたえがある。

唯一の欠点はどうしても攻略が一本道になってしまうところ。これはアイテムを取らないと先へ進めないという展開が多いため、仕方がない部分でもあるし、そもそもAVGはフラグ立てが主なゲーム性になっているのである。

カエル&ヘビ



主人公はカエルとヘビの形態を使い分けながら進んでいく。カエルはジャンプ力が高く、水中で行動できる。ヘビは狭い通路に進入したり、敵をブロックに変えることが可能だ。

DATA カエルの為に鐘は鳴る

メーカー/任天堂
発売日/1992年9月14日

定価/3800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	**GB ゲームボーイ**	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	400円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトは（箱説ありなら特に）やや高めである。3DSのVCで配信されているため、そちらを利用するのがいいだろう。

凄まじい数のバグを「仕様」の一言で片づけた

摩訶摩訶



バグに怯えながらのプレイはストレス大



序盤から両親がミジンコの姿に変えられてしまうという超展開。狙って作られたバカゲーだが、本作は狙いを遙かに超える問題作になってしまった。



相原コージ氏が描いたキャラは非常に魅力的だが、それを楽しめるほど心に余裕がある人は滅多に存在しないであろう。



各パーティーメンバーは前世の姿に変身し、変身技（魔法のようなもの）を使用可能。ただし、バグによって通常時は主人公の技しか使えない。

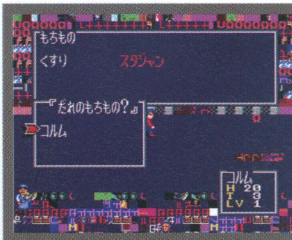
人気漫画家相原コージ氏をキャラデザインに採用した本作は、アーケードのメダルゲームなどで有名なシグマ（現アドアーズ）から発売された。相原氏が関わったゲームとしては本作の2年後に発売された『イデアの日』という迷作が存在するが、直接的なつながりはなく（ただし制作元は同じ）、別に『イデア』が本作の続編というわけではない。しかし、多くの人からは同類のゲームと見なされているようで、両作共にバカゲー・クソゲーといった括りに入れられているのが現状である。

実際にどちらも相当にクセの強いゲームであり、一般のプレイヤーにはとてもオススメできないのだが、特に本作はその奇抜な設定とバグの多さからマニアの中でも有名。もともと本作には狙って作られたバカゲーという側面もあるのだが、少々悪のりが過ぎている部分が多く、かなり人を選ぶゲームであることは間違いない。そのうえ、前述のとおり本作にはバグが多数存在し、それが狙って作られたものなのか、単なるバグなのか判別に困る有様。もっともメーカーはバグの全てを仕様と言い切っているため、公式には本作にはバグが存在しないことになっているのだが。

なぜ本作がこのような形で販売されてしまったのかは不明であるが、一説によれば任天堂へのROM提出日に完成が間に合わず、不完全なROMを送ったところ、そのまま発売にこぎ着けてしまったという話である。真偽のほどは定かではないが、恐らくこれに近いようなことがあったのは間違いないだろう。もしも、本作が完全な形で販売されていたら、どのような評価を下されていたのか興味深いが、ひょっとしたら今ほど有名にはなっていなかったかもしれない。







本作のバグの多くは迷惑極まりないものだが、利用することで序盤から強力なアイテムを入手できたりもする。

DATA 摩訶摩訶

メーカー/シグマ
発売日/1992年4月24日

定価/8700円

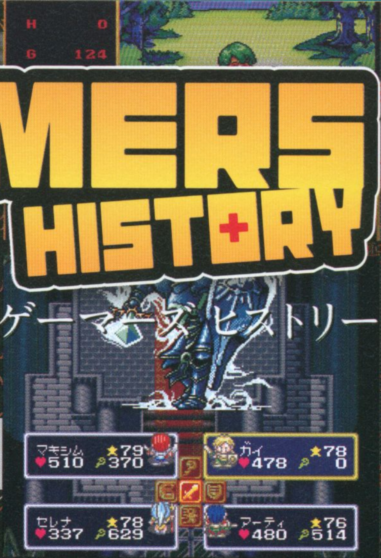
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

今後、本作が他ハードに移植されたり、配信されることはあり得ないと思われる。中古ソフトは比較的安めなので、ネタとして購入するのもアリだ。





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー

1993年







世代を超えて発展する皇帝の歴史が1つの物語となる

ロマンシング サ・ガ2



世代交代をしながら帝国の版図を広げる

フリーシナリオをウリにし、斬新なゲーム性が評判となった『ロマンシング サ・ガ』。しかし、同作は未完成部分も多く、否定的な意見が多かったのも事実。そこで続編である本作はフリーシナリオを採用しながらもゲーム性を一変させ、歴史をテーマとした大河的巨編を作り出すことに成功したのである。

本作では前作と異なり主人公が1人しか存在しないのだが、その主人公が登場するのはゲームが終盤にさしかかってから。それまでは何世代にもわたって様々な人物が主人公の代わりを務める。しかし、その記憶は代々受け継がれていき、最終的に主人公に集約されていくため、肉体が異なるだけで精神的には全てが同一人物だともいえるのだ。それを可能にしているのが「伝承法」の存在であり、強大な敵に立ち向かうため、世代を超えて知識と技を継承していくことが目的になっている。そして、伝承法の限界がきた時に登場するのが、本作の真の主人公である最終皇帝なのだ。

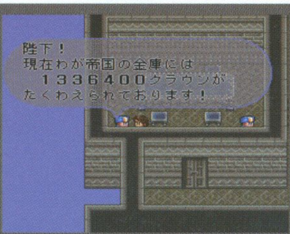
皇帝という名称から分かるとおり、本作の主人公は代々帝国のトップを務める。そのため、勇者の子孫などが主人公の一般的なRPGとはかなり趣を異にしている。例えば帝国内の店での買い物は全て無料であるし、領土から得られた莫大な収入を使うこともできる。また、各地に遠征し問題を解決すればその地域を新たに帝国の領土に加えることも可能。最終目的である七英雄の打倒のためには帝国の力を結集しなければならない。武器・防具や術の開発など、皇帝が命令を下さなければ何も始まらないのである。そして、皇帝としての仕事を成し遂げた時には（具体的にはイベント終了などで時代がジャンプした時）皇位継承が行われ、新たな人物が皇帝の座につくことになる。この繰り返しが本作の一連の流れで、七英雄との戦いはその中で描かれる。



武具の開発には莫大な予算が必要だが、領土内であれば買い物は全てタダになる。この資金の使い方は従来のRPGとは全く異なったものだ。



初めは行ける範囲が限られているが、町の人々との会話やイベントなどで行動範囲が広がっていく。また、イベントの解決で帝国の領土も広がる。



主人公は皇帝であるため国庫の資金を使うことができる。収入を増やすには敵と戦う以上に領土の拡大が重要になっている。

七英雄





かつてモンスターと戦った英雄達を倒すことがプレイヤーの目的となる。これら七英雄は非常に個性的でキャラ人気も高い。また、七英雄が合体したラスボスの強さも話題になった。

DATA ロマンシング サ・ガ2

メーカー/スクウェア
発売日/1993年12月10日

定価/9900円

ダウンロード販売

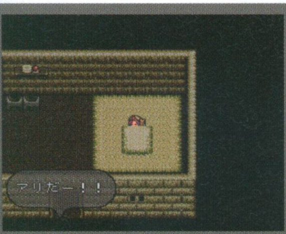
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

iアプリや携帯アプリへ移植されているが、家庭用ハードへの移植は実現していない。今後のリメイクが期待される作品の1つである。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

システムを理解してからこそが本番



アリだー!!
草原に現れるアリの巣を退治するイベント。後に意外な展開を見せる。



フリーシナリオが受け継がれており、イベントの順番や結末はプレイヤー次第。解決に失敗して国が滅んでしまう場合もある。



経験値の存在しない成長方法はシリーズの伝統。また、戦闘中に電球が輝き、新たな技を閃くのも本作の特徴である。

本作はその戦闘システムも非常に個性的。パーティーには主人公以外にメンバーを4人まで加えられるが、そのメンバーは帝国の拡大によって増えていく。その中にはサラマンダーやネレイドといった人間以外のクラスも含まれており、それぞれの特性を活かした育成・戦闘が求められる。ただし、育成とはいっても基本的なパラメーターは固定であるため、あまり難しく考える必要はなく、とりあえず魔法や武器の種類がキャラの特性にあっていれば問題はない。

武器攻撃では戦闘中の「閃き」によって「技」を覚えられる。技は武器の種類ごとに多数存在し、覚えた技は同種類の武器を装備していれば使用できる。また、同系統の武器を使い続ければ技能レベルが上がっていくため、同じキャラで異なる系統の武器を複数使うと成長が遅くなってしまう。腕力の強いキャラは剣や斧、器用さが高いキャラは小剣や弓、魔力の高いキャラは術とある程度系統を絞ってキャラの育成をするのが効率的である。

術は6系統存在し術法研究所を建設することで習得が可能。相反した系統の術は覚えられないため、最高で3系統までの術を計8個まで覚えられる。術は使い続けることで効果が上がっていくものがあり、術ポイント（MPに相当）と技能レベルも成長する。また、技能レベルの上昇に伴い、異なった系統の術を掛け合わせた合成術も習得可能になる。パーティーメンバーに1人は術が得意なキャラを入れておき、早期から術の技能レベルを上げておけば後々役立つことになるだろう。

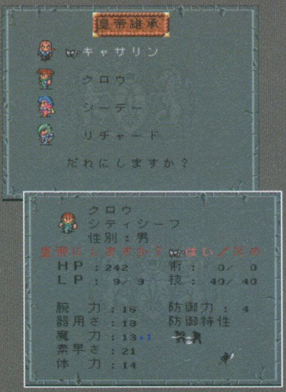
そして、本作には陣形の概念があり、その種類によって防御力や攻撃力などが上がったりする。この陣形は皇帝に就任したクラス固有のもののみ習得可能。そのため普通にプレイしていればそれほど多くの陣形を習得することはできない。しかし、数多くの陣形を覚えるために本作ではパーティーの全滅による強制的な皇帝の交代がしばしば行われる。正統派プレイヤーからは邪道だと思われるかもしれないが、本作のラスボスは相当に凶悪で、真っ向から戦おうとすればこの程度の所行は必要だともいえる。

いずれにせよ本作のシステムは慣れが必要であるが実に奥深い。様々なセオリーが身に付いてからこそが本番であり、プレイするたびに新たな喜びに出会えるゲームなのである。



ザコ敵は戦闘回数に応じて強力なものに変わっていく。敵からの逃走も戦闘回数に数えられるため、逃げてばかりだとハマってしまう可能性も。

皇位継承



パーティーが全滅した場合や年代が経過した場合は、伝承法によって前皇帝の能力を受け継いだ新皇帝が誕生する。また、新皇帝のクラスによって新たな能力や陣形も覚える。

ルドン送り



皇位継承によって陣形を増やしたり気に入った皇帝候補がいなかった場合、敵が常駐しているルドン高原に皇帝を送り込み、全滅による強制的な皇位継承が行われることが多々あった。

自由度の高さやヤリ込み要素の多さでプレイヤーを虜にした

メタルマックス2



戦車で有名だけど戦車だけではない

本作は1991年に発売されたFC用ソフト『メタルマックス』の続編になる。発売元は「ヘンなゲームならまかせとけ!」で有名なデータイーストだが、開発はクレアテックが行っているためデコ色はほとんどない。そのクレアテックは1988年にミヤ王こと宮岡寛氏が設立した会社で、一連の『メタルマックス』シリーズの開発に携わっている(『2改』以外)。また、前作と本作にはプロデューサーに桝田省治氏をむかえており、桝田氏らしい破天荒な部分が随所に見受けられる。

システム面では基本的に前作を受け継ぎながら、ハードがSFCに変わったことから多くの部分でパワーアップを果たしている。最大のウリである戦車(バギー、バスも含む)は8台所有可能であり、用途に合わせて乗り換えられる。それ以外に24種類の主砲と18種類の機銃、12種類の特殊砲が用意されている。さらに、エンジンが30種類、Cユニットも6種類存在しており、これらだけでも無限ともいえる組み合わせが可能。まさしくプレイヤーの思うがまま(重量などの制限はあるにせよ)に戦車を改造できるゲームなのである。

これだけ戦車に拘ったゲームゆえにひたすら戦車が中心のゲーム性なのかと思えばさにあらず。戦車から降りての戦闘を強いられる場面もあるし、人間用の装備も多数用意されている。特に職業がソルジャーの場合は生身での戦闘力が高く、戦車に乗っていなくても充分な戦力になる。また、本作から「犬」を仲間に加えられるようにもなった。当然、犬専用の装備も存在し、人間と同様に経験を積めば強くなっていく。犬は後のシリーズでも仲間に加えられるようになっており、戦車と並んで本シリーズの象徴的存在になっている。このように本作によって『メタルマックス』のシステムは完成したといえ、シリーズの中でも本作は特に人気の高い作品である。



消耗品類はお店だけでなく自動販売機で購入可能であり、この際に当たりが出れば景品も入手できる。



主人公の育ての親であるマリアが殺されるという衝撃的なシーンからゲームが始まる。この仇を討つことが目標になるプレイヤーは多いだろう。



主人公の職業はハンター。そのほかにメカニック・ソルジャーの職業があり、それぞれが異なった特性を持っている。

ミニゲーム





資金を賭けて2種類のミニゲームにも挑戦できる。ただし、資金を増やすなら敵を倒す方が手っ取り早く、特別なアイテムなども手に入らないので無理してプレイする必要はない。

DATA メタルマックス2

メーカー/データイースト
発売日/1993年3月5日
定価/9500円

対応ハード

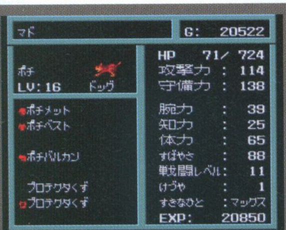
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

GBA『メタルマックス2改』は劣化移植、DS『メタルマックス2：リローデッド』は良リメイクと評価されている。これから購入するなら是非DS版を。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

余分な要素こそが本作の面白さ



犬を仲間に
犬には専用の装備も用意されており、特に序盤では共に戦ってくれる心強い仲間である。

本作の主人公はハンターであり、フィールド上に出現するモンスターを倒して資金を得ている。ハンターオフィスでは今週のターゲットが指定されているため、狙って倒せば資金を効率的に稼げる。そして、ターゲットの最上位ともいえるのが賞金首である。全16種類の賞金首は一癖も二癖もある敵で、倒せば高額な賞金が手に入る。出現する場所は決まっているので、情報を入手し是非とも狙っていきたいが、これはクリアに必須なイベントというわけではない。ただし、育ての親であるマリアの仇「テッドブロイラー」は何が何でも倒したいところではある（強さはラスボス以上だが）。

こういった本筋には関係ないイベントが多数用意されているのも本作の特徴で、それらがやり込み要素にもなっている。例えば金食い虫にひたすら金を与える（裏技で資金をMAXにする方法もある）とか、踊り子のマリリンにひたすら貢ぐといったバカバカしいものも多いが、組み合わせ次第で攻撃・防御に役立つLOVEマシンのチップ収集などは非常に役に立つ。また、前作同様にフィールドの至る所にアイテムが埋まっており、金属探知器で探し出すという楽しみもある。



踊り子マリリンに部屋や家具を買い与えるというイベント。貢いだ金額によって「マリリンのパパの」という称号が手に入る。



戦車はダンジョン内には乗り入れられない。そのため、戦車だけでなく人間の装備も整える必要があり、お金はいくらあっても困らない。

本作は大ヒットとまではいかなかったものの、購入したプレイヤーの多くから熱狂的に支持され、その人気から2度リメイクされている。しかし、2003年に発売された『メタルマックス2改』は致命的なバグが多数存在するうえ、ゲームバランスやサウンドも酷い出来で、ファンを大いに落胆させた。そこで2011年に新たに『メタルマックス2: リローデッド』としてリメイク作が発売された。こちらには『3』の要素も加えられており、従来のファンからもそのゲーム性に高い評価を与えられている。この後、本作を購入する際にはお間違えのないよう気をつけていただきたい。

賞金首



本作には16体の賞金首が登場し、倒すことによって賞金が入手できる。これらを全て倒すこともプレイヤーの目標となるが、強制イベントというわけではない。



ハンター引退
カルの誘いに「はい」と答えればイリットと結婚し、ゲームはそこで終了となる。



戦車の改造



戦車に穴をあけて砲塔を装備できるようにしたり、武装やエンジンなどを変更したり、その時の必要に応じて様々なカスタマイズが可能となっている。

ブレス オブ ファイア
竜の戦士



根本にあるのは硬派な正統ファンタジー

近年はオールジャンルを手掛けているカプコンも昔はやはり『ストII』『ロックマン』シリーズなどの格闘、アクションゲームが中心であり、FC時代に『ドラクエ』を発端にしたRPGムーブメントにも乗らなかった。しかし、時代がSFCへと変わりアクションの雄もついに動いた。そう『ブレス オブ ファイア』でのRPG参戦である。

これまでにも『スウィートホーム』など同社にRPGがなかったわけではないが、後にシリーズ化し本格的なファンタジー RPGとしてカプコンの歴史に名を刻んだのはこのブランドである。

第1作目と2作目は時間軸の異なる同一世界で物語が描かれているが、基本的には『FF』シリーズのように作品毎に内容が異なっている。しかし、当シリーズには共通の項目があり、竜が神格化された世界観を持ち、これまで全作品で主人公がリュウ、ヒロインがニーナという名前で統一されている。他にも複数の作品に登場する同名キャラクターが存在する。

1作目『竜の戦士』は主人公を含め、キャラクターがすべて人間以外の種族で固められており、仲間になるキャラクターには個人アクションが備わっているのがひとつのウリ。ニーナの飛行できる能力はゲーム終盤にならないと使えなかったり、大魔法使いのディースにはアクションが設定されていなかったりもするが、強力な装備など重要アイテムを入手できる主人公の釣りや、施錠の解除やトラップを除去する盗賊のダンクの能力などゲームを進める上で必須のものもある。後半にダンクがある合体の特技を覚えるとパーティーメンバーはほぼ固定化されることになるが、各地を旅しながら必要な場面で仲間を切り替えて問題に対処していくのがゲームの流れ。一度訪れた場所でも仲間が増えた後に再訪してみると違う発見があったりするので、探索が楽しいゲームだ。

一方、戦闘システムはシンプルに作られており、よくあるPCゲームのようにアイコン化されたコマンドを選択して指令を与えるターン制のバトルとなっている。

シリーズ作品

ブレス オブ ファイアII 使命の子	SFC・GBA
ブレス オブ ファイアIII	PS・PSP
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	PS・PC
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター	PS2

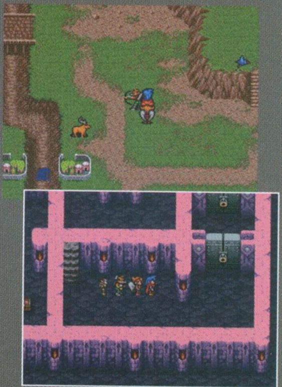


白竜族の主人公が暮らす村が黒竜族からの襲撃を受けるというシリアスなオープニング。主人公は一族の身代わりとなった姉を探すべく旅に出る。



アクションゲームに定評のあるカプコンなのでA-RPG …と思いきや本作の戦闘はオーソドックスなコマンド式である。

個人アクション



ほとんどの仲間キャラクターは戦闘とは別扱いの固有のアクションを持っており、本作の目玉機能のひとつとなっている。シナリオ進行上、仲間の能力がなければ進めない箇所も存在する。

DATA ブレス オブ ファイア 竜の戦士

メーカー/カプコン
発売日/1993年4月3日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

中古ソフトは箱説なしならば比較的安価に入手可能だが、SFC・GBA共にバッテリーバックアップの電池切れには注意したい。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

他に類を見ない要素で人気タイトルの仲間入り



特技の解放
主人公の竜変身は4段階のレベルがあり、試練をクリアするとグレードがアップする。

フィールドで使う個人アクションとは別に、魔法を詠唱できないキャラクターには戦闘で特殊能力が使え、主人公の場合は封印を解くことで竜への変身が可能となる。ただ、仲間のエピソードをしっかり掘り下げるなど空気メンバーを作らないための努力はあるが、ゲーム後半にはパーティーメンバーが固定され1軍と2軍のキャラがハッキリと分かれてしまう。戦闘能力の面で使えるキャラが限られているため、やや単調になりがちな部分ではある。まあ、ダンクの最強合体技は残った微妙なメンバーを全員使って合体するので、貢献しているといえばそうだが…。合体要員の気持ちを察すると哀愁を感じてしまう。

もうひとつ戦闘に関する本作の個性といえば、ボス戦である。これは多数のボスが登場する意味でもそうだが、ボスには根性値というものが設定されており、困ったことに根性値が備わっている個体はライフ（ボスの体力はメーター化されている）を削っても文字通り根性を出して死なないのである。相手によってキレるタイプ、平然としているものなどに分かれるが、基本的にこの値が大きいほど強敵な傾向にあり、しぶとく抵抗してくるため戦闘も長期化する。消耗戦になると回復魔法だけではガス欠を起こすので、特に序盤から中盤にかけては他の作品に比べて回復アイテムを多用する。



イベントも多彩で敵に見つかると戻されてしまうステルスイベントもある。隠しネタで『ストII』でお馴染みの春麗が登場することも。

そして、敵といえば写真にも掲載してあるアレである。敵味方ともなかなか個性的なキャラクターが揃っている本作だが、なぜか我々人類の敵であるゴキブリがモンスターとして出てくるのだ。それも妙にリアルな姿かつ群れで…。しかもそれが次回作以降も名物となり、その姿もますますリアルになっていく…という害虫嫌いには鳥肌モノのはからいが用意されている。一体開発内部でなにがあったのであろうか。それを知る術はないが、ゴキブリの登場は『IV』まで続いた。



食事中はプレイ厳禁
ファンタジー作品でありながらまさかのゴキブリが登場。さらにハエも登場し、名物化していく。

不慣れなジャンルの初回作であるためバランス面で多少荒削りな部分もあり、前記のような微妙に力の入れどころを間違っていると思える点もあるが、根本的にはやり込み要素なども十分に楽しめて、細部までゲームとしてきっちり仕上げてくるカプコンの良さが表れている作品である。



釣りも次作以降のお約束に。実は本作の場合、この釣りで得られるアイテムがないとグッドエンディングを迎えられなかったりもする。

根性自慢のボス達



涙目になるボスは根性値がなく苦労せずに倒せるものが多いが、HPを削った後キレてくるタイプは非常に厄介。中でも序盤のマッスルは強敵で、死闘は避けられない。



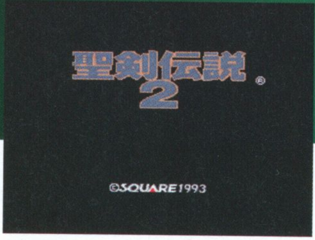
ボスなどの敵の体力が伏せられているゲームの方が多い中、本作ではゲージで体力の目安がわかるようになっている。



ダンジョンには仕掛けが多く、写真のようにパズル的な謎解きも。この辺は『ドラクエ』寄りのデザインといえるか。

シリーズ最高の販売記録を達成した

聖剣伝説2



FFからの独立も切っても切れぬ縁が背景に

本作は『聖剣伝説』シリーズの第2弾として登場し、スクウェアの新しいゲームブランドとしての地位を築いた作品。GBで発売された前作も評価の高かった作品であるが、今作から独立した作品であることを強調するため「ファイナルファンタジー外伝」という文言は使われなくなった。なお、本誌Vol.3の『ファイナルファンタジーⅣ』の項でも触れた話題だが、本作の原案はお蔵入りになった『FFⅣ』が元である。従ってスタッフも石井浩一氏、田中弘道氏など『FF』の主要メンバーが開発に携わっているほか、『聖剣伝説2』として実開発に移る前は、実は『クロノ・トリガー』の仮タイトルがつけられていたという経緯もある。ちなみに『聖剣伝説』は当初FCのディスクシステム用タイトルとしての開発が予定されていたが、それが発売中止となり後の『FF』第1作目にコンセプトが受け継がれたという両者の関連性の深さがよくわかる話もある。

ゲームスタイルは前作から継承された見下ろし型のA-RPGであり、やはり独立した作品というのを意識してか、前作では魔法など『FF』と同一のものを使用していたが、本作ではケアル→ヒールウォーターなどオリジナルの名称に一新された。成長システムには従来のレベル制の他に熟練度を導入しており、武器は敵を倒すことで、魔法は使用することで熟練度が上がっていく仕組み。どちらも99になるとレベルが1つ上がり、最大で8まで上昇するが、いくつかの制約があり武器は弱い敵を倒しても熟練度は上がらない。そして武器自体にもレベルがあるため、現在の武器のレベル以上に熟練度レベルは上がらないというルールもある。そういったシステム形態から、他の作品のように武器は宝箱やドロップ、購入などで高性能なものに替えていくのではなく、武器パワーというアイテムを得て初期装備を鍛冶屋でパワーアップする方式となっている。



聖剣を抜いたことで村を追い出されてしまう主人公。元々よそ者であったとはいえ、冒頭の村八分イベントは悲しい。



マナの女神とマナを巡るストーリーはシリーズすべてに共通している。本作では暴走したマナの力を封印するのが主人公の使命である。



ひょんなことから主人公が抜いてしまった聖剣が元で物語が動き出す。聖剣がそんな誰の目にもつくようなとこにあっていいのかという指摘はなしで。

リングコマンド



A-RPGゆえに魔法やアイテムの使用を迅速に行えるようメニュー画面が工夫されたのがこのリングコマンドである。ここでは前記の行動に加えて、各種環境設定も呼び出せる。

DATA 聖剣伝説2

メーカー/スクウェア
発売日/1993年8月6日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

大ヒット作だけあり中古ソフトの流通数も多く価格も安い。VCの配信や携帯アプリ・iPhoneでも遊べ、プレイ環境には困らない。

ゲームの評価は高いが致命的なバグも



マナの種子から力を授かる

世界には8つの神殿があり、そこでマナの力を得るのが目的。各神殿には当然ボスが待っている。

同じ見下ろし型視点で剣と魔法を使うアクションがあるので引き合いに出すが、任天堂の『ゼルダ』のように基本1人で戦い抜くという形と違い、本作は仲間を集めると3人パーティーを組んで行動することができる。この時、プレイヤーが操作できるのは1人だけで、残りのメンバーはリングコマンド内にある行動設定に則ってCPUが仲間を動かす。また、操作キャラは主人公だけに留まらず、プリム、ポポイの仲間も切り替えて使える。

攻撃アクションについても単純なA連打戦闘にならないように考えられており、攻撃力の強弱に影響するパワーカウンターが設定されているため、繰り返し作業になる雑魚戦にも幅を持たせている。カウンターが100になった状態でさらにボタン溜めを行うと必殺技を使うことも可能である。溜め中は移動速度が低下し隙が大きくなるものの、武器レベルが高いほど強力な攻撃が繰り出せるのだ。武器の種類が8つもあるので、状況に応じて持ち替えていくのもポイントである。



武器は武器パワーと代金を鍛冶屋のワッツに渡し鍛え直してもらうことで錆びた聖剣→ディフェンダーといったようにランクアップしていく。



最初は主人公だけで行動することになるが、やがて恋人の行方を追っていたプリム、妖精族の生き残りポポイが仲間に加わる。

操作感も軽快でA-RPGとしては質の高い名作であると評価できる一方で、大きな泣きどころがあり、本作はバグが多いことでも知られている。その中には資金増殖などゲームバランスを崩すとはいえ、プレイヤーに有利となるものもあったが、ゲームの進行に影響する致命的なバグがあり、ユーザーを困惑させた。

リセットを余儀なくされる重大なバグは主にボス戦で発生し、様々な行動がバグを引き起こす原因に繋がる。ボスに勝利した後、いきなり部屋から脱出不能になる場合もあれば、倒した際にレベルアップが発生したり、セレクトボタンを押してしまった場合にもゲームが進行できなくなるケースが多かった。恐らくメーカーが配布したものと思われるが、当時は注意喚起の文章が記載されたチラシなどが店頭に置かれていたりもした。基本的に原作をトレースしているVC版においてもボスはまりが懸念されるが、どうやら修正されているようなので（SFC版後期ロットで修正版が製造されていた可能性もあるが）本作をこれからプレイしてみたい、あるいはもう一度プレイしたいという方はWii及びWiiUで遊べる環境があるならVC版を選択するのが吉であろう。



とにかくボス戦後のバグが危険で、魔法でボスを倒しただけでも進行不可なバグが発生する恐れがある。泣く泣くリセットというケースも多々…。



お馴染みのあのキャラも

『FF』色が完全に消えたわけではなく、モーグリに変身するアイテムが存在したりもする。



基本的には告げられた目的通りにゲームを進めていけばよいが、ちょっとしたストーリー分岐もあり選択肢で仲間が一時的に離脱することも。

白熱のボス戦



バグの危険はつきまとうものの、やはりA-RPGのボス戦はアクティブだけに手に汗握る。魔法でハメるやり方もあるが、正攻法で戦うなら回復系アイテムはたっぷり用意しておきたい。

ローグライクゲームを家庭用ハードに広めた功労者



トルネコの大冒険
不思議のダンジョン

ドラクエのキャラが違うゲームで大活躍

『Rogue』（ローグ）というゲームに関しては本誌Vol.3で既に述べたが、この派生形であるローグライクゲームは様々なかたちをもって全世界中で遊ばれている。その中でも最もローグライクゲームがメジャーな存在になっているのは日本なのではなかろうか。その原因となったのがここで紹介する『トルネコの冒険 不思議のダンジョン』であり、本作から始まった『不思議のダンジョン』シリーズは、今やコンシューマー機を代表する一大人気シリーズへと発展している。

その成功の要因としてあげられるのは、第1にトルネコという国民的人気RPGの人気キャラを主人公に据えた点。この太った商人のキャラはシビアな『ローグ』のゲーム性を中和するに充分なほどコミカルであり、そのストーリーを取り込むことで無機質な『ローグ』のゲーム性を人間味溢れたものに昇華することに成功している。

第2にいきなりシビアなゲーム性にプレイヤーを放り込むのではなく、「ちょっと不思議なダンジョン」というチュートリアル的なダンジョンから、本編である「不思議なダンジョン」、そしてここからが本番ともいえる「もっと不思議なダンジョン」と段階的に『ローグ』のゲーム性へとプレイヤーを引き込んでいること。

そして第3にSFCのコントローラー向けに操作方法を上手くまとめた点であろう。一手の差で生死が分かれる本作では、操作ミスが頻発するような操作性ではゲームが成り立たない。その点、斜め移動や向き変え専用のボタンを用意した本作の操作性は抜群に素晴らしい。その場での足踏みによるHP回復も非常に便利。慣れてくればまるでアクションゲームのような快適な操作が可能だ。

シリーズ作品

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	PS・GBA
トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン	PS2・GBA



HPが0になるとダンジョンから放り出され、全てのアイテムとゴールドを失い、レベルは1に戻されてしまう。



初めは「ちょっと不思議なダンジョン」に挑戦し、その後「不思議」「もっと不思議」とダンジョンの難易度が上がっていく。



ダンジョンは入るたびに形を変え、落ちているアイテムも完全にランダム。しかも必ずレベル1からのスタートとなる。

しあわせの箱



ゲームの当面の目標は不思議のダンジョンから「しあわせの箱を持って帰る」ことになる。しあわせの箱は27階に必ずあり、手に入れると階段が下りから上りへと変化する。

DATA トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

メーカー/チュンソフト
発売日/1993年9月19日

定価/9600円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

『不思議のダンジョン』シリーズは数多く存在するため、どうしても初代をプレイしたいという人以外は、本作にこだわる必要はないだろう。

素晴らしいアレンジは ゲーム制作者の鏡



お店の拡張
トルネコがアイテムやゴールドを持ち帰ると、お店が広くなり倉庫の容量も大きくなる。

本作をプレイして感じることはスタッフの『ローグ』への愛情と研究の深さである。家庭用ハードでいかに『ローグ』を面白くできるか、その答えこそが本作ではないかと思える。ただのベタ移植は論外、アレンジしすぎてもNG、そんな難しい要求にこれほどの素晴らしい回答を出した制作スタッフには最大級の賛辞を送りたい。

本誌をお読みの方には周知のこととは思われるが、本作のゲーム性をおさらいしておこう。主人公のトルネコは王様からの依頼でダンジョンへ挑戦する。このダンジョン内は敵であふれ、なおかつ毎回形が変わってしまうという不思議なもの。中にはアイテムも数多く落ちており、敵を倒すことでレベルアップも可能である。しかし、敵にやられてしまうと持っていたアイテムは全て失われ、レベルも1に戻ってしまう。アイテムを持ち帰るにはリレミトの巻物の力で脱出するしかないのだ（レベルは1に戻る）。



不思議のダンジョンには特定個数のアイテムを持ち込めるため、武器・防具を育てていけばクリアもグッと近づく。



経験値稼ぎなどで同じ階にあまりにも長く滞在していると、地震が発生し強制的に下の階へと落とされてしまう。

アイテムには武器・盾・指輪・杖・矢・巻物・草・パン・種がそれぞれ数種類ずつ存在し様々な効果を発揮する。これらアイテムは20個まで所持することができ、敵への攻撃、HPの回復、空腹度の回復などに使用する。このアイテムの取捨選択と使用タイミングが本作の肝で、経験を積んだプレイヤーほど的確な行動が可能になる。また、倉庫が完成すればダンジョンにアイテムを持ち込め、これを巻物で強化し持ち帰るという行為を繰り返せば、強力な武器と盾が完成する。これらの要素は本作ならではのアレンジ部分である。

こうして何度も挑戦すれば本編である不思議なダンジョンはクリアできるはずである。しかし、本作ではそこがスタート地点と言え、その後に挑戦できるようになるもっと不思議なダンジョンこそが、『ローグ』本来のゲーム性に近いダンジョンなのだ。もっと不思議なダンジョンでは杖と指輪に加え、草と巻物も不確定名で表示され、使用するまで何の効果があるのか分からない。また、アイテムの持ち込みも不可能になるため、まさしく経験と知識のみを頼りにダンジョンを攻略しなくてはならない。これこそが本作の真骨頂であり、何度遊んでも飽きない中毒性の根幹なのだ。



聖域の巻物を床に置き、その上に乗ることによってモンスターの大抵の攻撃を無効化できる。ただし、爆弾岩の爆発などは防げない。



ハラヘラズの指輪
プレイヤーを悩ます空腹度の概念を一蹴してしまうハラヘラズの指輪は、非常に有効なアイテムだ。



大量のモンスターが集うモンスターハウスは敵に囲まれるピンチでもあり、大量のアイテムを入手できるチャンスでもある。

もっと不思議なダンジョン



しあわせの箱のふたを開ければダンジョンが「もっと不思議なダンジョン」に変化する。「もっと」では草や巻物が不確定名になるなど、難易度が大幅にアップしている。

タイトーが放つ正統派RPG三部作

エストポリス伝記



ストーリーは悪くないが作り込みが甘い

1993年にタイトーから発売されたSFC用RPG『エストポリス伝記』シリーズは、当初三部作として開発されていたが、諸般の事情によって3作目が日の目を見ることはなく、未完のまま今日を迎えている。本作はその1作目にあたるが、後の作品と比べると正統派RPGとしてのシステムが色濃く、そのためか非常に地味な印象になってしまっている。

本作の目的は人類の敵である四狂神を倒すことだが、ゲームをスタートするといきなりその四狂神との戦いとなる。これは過去に四狂神を倒した英雄の戦いを再現したものであるが、この演出には驚かされたという人もいるのではなかろうか。その戦いが終わればようやく本編がスタートするのだが、さきほど倒したはずの四狂神が復活しており、それを再び倒すためにかつての英雄達を探すことになるのだ。

先にも述べたがシステム面ではこれといって特筆するものはない。戦闘は素早さの概念があるコマンド選択方式といった感じだが、既に倒した敵に攻撃する「空振り」が不親切に感じられる。また、昔のRPGらしいおつかいイベントがこれでもかというほど発生するため、現在プレイするとかなり厳しめな印象を受けるかもしれない。

ストーリーは恋愛模様を全面に押し出したような展開が目につく。これは好き嫌いが分かれる部分かもしれないが、個人的にはありだと思っている。

シリーズ作品

エストポリス伝記Ⅱ	SFC
エストポリス伝記 よみがえる伝説	GB
沈黙の遺跡 エストポリス外伝	GBA



ゲームのシステムは至ってオーソドックス。安心してストーリーにのめり込める反面、少々物足りなさも感じてしまう。

おつかいにめげなければ最後のシーンなどはかなり盛り上がる。

余談だが本作は海外でも『Lufia』シリーズのタイトルで発売されており、なかなか人気が高いようである。そのため、作品の中には海外で先行して発売されたものもある。



ツンデレ気味のヒロイン「ルフィア」。主人公を慕い行動を共にする。中盤以降の彼女をめぐる劇的な展開が本作最大の魅力である。



四狂神を倒したパーティーで生き残ったガイとアーティを探すことが序盤の目標。そこで四狂神を倒せる剣「デュアルブレード」の存在を知る。

四狂神



かつて人類を恐怖のどん底に陥れた邪凶の神々。英雄マキシムら4人の力で倒されたが、数十年後に復活を遂げる。本作はマキシムらと四狂神との戦いの場面からゲームがスタートする。

DATA エストポリス伝記

メーカー/タイトー
発売日/1993年6月25日

定価/8900円

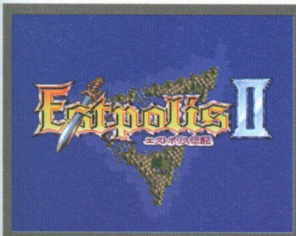
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

SFCのソフトとしては中古価格はやや高め。2010年に発売された『エストポリス』は『Ⅱ』のストーリーをもとにしたアクションRPGである。

続編の評価は高く SFCの中でも名作扱い



エストポリス伝記II
1995年2月に発売された続編。ストーリー的にはつながりがあるが、システムは一新された。

システム的にかなり不満が残る出来であった前作（『I』）と比較して、続編である『II』はかなり評判が高い。冒険の舞台は前作の100年前の世界であり、主人公は『I』の過去に四狂神を倒した英雄マキシム。つまりは『I』のオープニングでの戦いが『II』における最後の戦いになっているのだ。とはいえ、前作をプレイしていなくても『II』は充分に楽しめ、特別なこだわりがある人以外は『II』からプレイした方がいいと思われる。

ストーリー的にはつながりがあるがシステム面はがらりと変わっており、戦闘面では空振りがなくなり、敵からダメージを受けると溜まっていくゲージを消費して特別な技を繰り出すこともできる。また、各地に隠されているカプセルモンスターを仲間にして戦闘に参加させられる。カプセルモンスターは戦闘以外にアイテムを食べさせ



ダンジョンを進んでいくにはアローやボムなどのアイテムが必要不可欠。それぞれのアイテムの特性を理解することがクリアへの近道だ。

ることでも成長し、育成要素もあるのだが、あまり強くはないので過度の期待は持たないほうがいい。

そして『II』を名作たらしめたのはダンジョン特有のシステムだろう。表のフィールドにいる間はノーマルなRPGと何ら代わりはないのだが、ダンジョンに入るとシステムが一変。敵の姿が見えるシンボルエンカウントになり、ターン制のように敵と主人公が一歩ずつ交互に行動するようになる。いわば『不思議のダンジョン』のような仕組みである。ただし、敵と接触した後の戦闘はコマンド選択式になる。そして、ダンジョン内には数多くの仕掛けがあり、それをアイテムなどを駆使して解いていくパズル要素が満載なのだ。

さらに、やり込み要素まで用意されている。エクストラダンジョン的な扱いである「いにしえの洞窟」は入るたびに形や宝箱の配置がかわり、レベルは1からの挑戦になる。しかも、アイテムはポーション10個しか持ち込めず、魔法も全て忘れてしまっている。

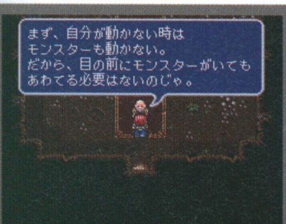


カプセルモンスター
アイテムを与えることで成長する特殊なモンスターを仲間にできる。

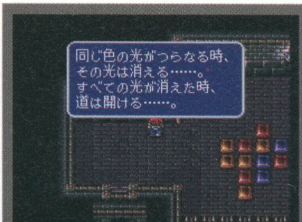
このように厳しい条件ではあるが、強力なアイテムが入手可能なため、頑張って挑戦する価値はある。というかこの洞窟のみでも充分に面白く、ここのみを抜粋した携帯アプリが販売されたほどなのである。







しっかりとしたチュートリアルがあるため、システム面で戸惑うことは少ない。また、前作を未プレイでも楽しめるゲームだ。



ダンジョン内はパズル要素満載でかなり手応えがある。ただし、解法を間違えてもリセトの魔法で何度でもやり直せるためハマる心配はない。

エストポリス伝記 よみがえる伝説



もともと海外で発売されていた『Lufia: The Legend Returns』を日本語化したもの。外伝的なストーリーであり、システム的には『II』に近いものになっている。

大人にこそプレイしてほしいソウル三部作の傑作

ガイア幻想紀



見た目とは裏腹に残酷なシーンが多い



主人公テムの武器は笛。敵を殴ることでダメージを与えられるほか、ボタンを押しっぱなしにすることで敵やアイテムを呼び寄せられる。



おてんばお姫様カレンとの出会い。冒険を通じてテムとの距離が縮まっていくのもテンプレ通りだが、ラストは意外な展開に。



古き良き時代のゲームだけあってドットで描かれたグラフィックは非常に美しく、ダッシュすると髪がなびいたりと芸が細かい。

SFC黎明期の名作『アクトレイザー』の開発を担当したクインテットが製作したアクションRPG。『ソウルブレイダー』『天地創造』と合わせて俗にソウル三部作との名称で親しまれている。

アクションRPGとしては平凡なデキだが、レベル制の代わりに導入された、エリア内の敵を全滅すればステータスが上昇するという独特のシステムがいい味を出しているほか、操作系も特に複雑なものではない。難易度も低い部類なので、純粋にストーリーに没頭できる。なお、主人公は「ヤミの空間」と呼ばれる特殊エリアにて、闇の戦士フリーダンおよび究極の戦士シャドウに変身可能となっており、これらの形態をうまく使い分けてゲームを進めていく必要があるのだ。

本作は三部作の他作品と同様、いわゆる信者とでも呼ぶべき熱狂的なファンが多いことで知られる作品。それは本作のストーリーの特異性にあると考えられる。冒頭こそ映画スタンド・バイ・ミーを彷彿とさせる少年たちの冒険譚のような趣があるのだが、気がつけばまさしく宇宙規模の壮大な物語が展開されているのである。生命とは何かを真剣に考えさせられるシーンも多く、その柔らかいグラフィックとは相反して骨太な物語になっている。なお、本作にはいわゆる鬱展開が多いのだが、それも信者が多い要因の1つ。特にトラウマになりそうなのが、ある仲間との別れ。なんと食人族によって焼かれて食べられてしまうのである。全編を通してテキストが明るめであるため、鬱展開でもそこまで気分が滅入ることは少ないかもしれないが、軽くトラウマになりそうな内容が多いことは事実である。そういったゲームが苦手な人は要注意だが、ゲーム史上に残る壮大なストーリー展開は見応え十分。今はなきクインテットの魂が存分に感じられる渾身の一作である。

主人公は変身できる



主人公テムは闇の戦士フリーダンもしくは光と闇が融合した戦士シャドウに変身できる。それぞれに異なる特殊能力を有しており、これを使い分けながらゲームを進める。

DATA ガイア幻想紀

メーカー/エニックス
発売日/1993年11月27日

定価/9800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

他ハードへの移植や配信とは縁がない。今後も期待は持てないだろう。幸いに中古ソフトは安価であり入手も容易である。

どんでん返しのストーリーに驚かされる

龍騎兵団ダンザルブ

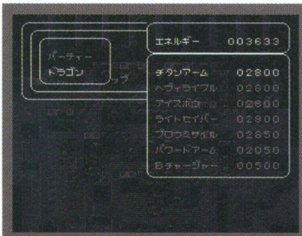


マイナーだが心に残る作品



ゲームは15のミッションに分かれている。ミッションに参加できるメンバーは限られているため、その選択と育成はプレイヤー次第だ。

かなりマイナーながら一部から高く評価されている本作『龍騎兵団ダンザルブ』は、パンドラボックスが開発しユタカから発売されている。パンドラボックスは『ラストハルマゲドン』のシナリオを担当したことで有名な飯島健男（多紀哉）氏が設立した会社であり、本作もやはりそのストーリーが最大のウリになっている。そしてその2作に共通しているのが終盤のどんでん返しであり、本作でもラストには怒濤の展開が待ち受けている。また、本作は死にゲーとしても有名で、登場キャラの死ぬ場面が数多く用意されている。



敵を倒した際に得られるエネルギーを使ってアイテムを作り出したり、ロボットのレベルを上げることが可能である。



グラフィック的な部分はお世辞にも優れているとは言えない。この見た目の地味さがマイナー化の要因かもしれない。

と、このようにシナリオ面では高く評価されている本作だが、システム面での評価は低い。特にやや厳しめのゲームバランスは評判が悪く、キャラの育成次第ではハマリに近い状態になってしまう。また、生身とモノロイドに搭乗して行う2種類の戦闘はほとんど差異が感じられず、行動順が分かりにくいこともプレイヤーに不信感を抱かせたし、命中率が低めで戦闘に時間がかかるのも不評であった。そのほかにもアイテム作成に関する部分も消化不足であるように感じられるし、何よりも同世代のRPGと比べてグラフィック面で見劣りするため、どうしても地味な印象を拭い得なかったということもある。

このように本作はクリアしたプレイヤーからはそのシナリオが絶大な支持を受けるものの、システム面の不備から途中で挫折したプレイヤーからは酷評されるという結果になってしまった。全15話のミッションのうち、ストーリーが盛り上がるのが14話以降ということもあり、そこまで我慢できなかったプレイヤーも多かったのである。しかし、ラストの展開はその我慢に応えるだけのものがあり、未体験のプレイヤーには是非ともクリアしてもらいたい作品だということを最後に強調しておきたい。

2種類の戦闘



戦闘は生身のパーティーで敵と対する場合と、スーパーモノロイドと呼ばれるロボットに乗って戦う場合がある。しかし、双方共にコマンド入力方式で大きな違いは存在しない。

DATA 龍騎兵団ダンザルブ

メーカー/ユタカ
発売日/1993年4月23日

定価/9500円

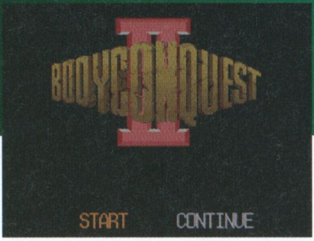
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

同時期にSFCで名作RPGが数多く発売されているため、かなりマイナーな印象を受ける。中古ソフトは非常に安価なので購入するのもいいだろう。

ボディコンクエストII
～救性主～



1作目はFCのディスクシステム用

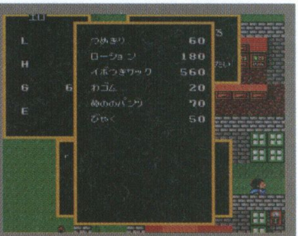


言うまでもなく本作は『ドラゴンクエスト』のパロディゲームである。また、そのパロディがエロ方面に特化されているのも特徴だ。



ゲームのシステムは極めてオーソドックス。2Dのフィールドを冒険し、ランダムエンカウントで敵に遭遇し戦闘に発展する仕組みだ。

シリーズ作品	
ボディコンクエスト 暴かれし娘たち	FC



ゲーム内に登場するアイテムもみな下ネタ系のものばかり。実際に購入してみないと何の効果があるのか疑問に思うものが多い。

ファミコン時代に任天堂を通さずにゲームを発売していた非公認メーカー「ハッカーインターナショナル」。ロムカセットは形状を変えることで意匠権を回避し、クイックディスクを使用しライセンス許諾文字列を表示しないことによって、ディスクシステム用のゲームを販売していた。そのゲームの多くはアダルトゲームに属するもので、任天堂チェックの存在する公認メーカーにはなし得ない独自のジャンルを開拓していた。これらのゲームは一般に非合法であると思われがちだが、実際には上記の手段で法的な問題はクリアしており、ハードメーカー非公認ながら合法的に流通していた。

本作はそのハッカーインターナショナルがGAMES EXPRESS名義で発売したRPG。PCエンジンでは本作のほかに『ハイレグファンタジー』『美少女雀士 アイドルパイ』といったパロディゲームが発売されている。本作はそのタイトルからも分かるとおり『ドラクエ』のパロディ作品だが、『ドラクエ』らしい部分はあまり見あたらない。ゲーム性などはあまり期待しない方がいいかもしれない。

敵キャラは下ネタ全開の名前で、様々なテクニックを使い主人公をイカせようとしてくる。その攻撃に耐えて敵をイカすことができれば勝利となる。と、まぁ非常にバカバカしいゲームなので、肩の力を抜いて気軽にプレイするのがいいのではなかろうか。ストーリーも魔女の呪いによってインポになってしまった世界を勇者が救うという、これまたバカバカしい話。誰もが期待するであろうエロ部分もかなり弱めである。しかし、こういったゲームでもプレイの経験があれば、話のネタにはなるはず。というか本作の価値はほぼそういった部分に集約されていると思われる。

敵キャラ



敵キャラは「きょにゅう」「ながよちぶさ」「ぎんざホステス」などなど…。敵をイカすことができれば勝利となり、イカされてしまうと死亡扱いになってしまう。

DATA ボディコンクエストII ～救性主～

メーカー/GAMES EXPRESS
発売日/1993年02月23日

定価/8900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

かなり特殊なゲームではあるものの、意外にも普通に購入可能である。希少性は高いものだがプレミアなどはついていない。





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1994年







ファイナルファンタジーⅥ



総勢14名の活躍を描いた群像劇

前作で記録的な大ヒットを飛ばし勢いに乗るスクウェアは、約1年3ヶ月で次の新作『ファイナルファンタジーⅥ』をリリース。この辺りから開発期間が延びがちな『ドラクエ』シリーズとの差がついていき、以降は『FF』シリーズの作品数が上回る状況へと変わった。

本作はSFC最後の『FF』となった作品で、高精細なグラフィックは膨大なSFCタイトルの中でも群を抜いたデキであった。一応、ドット絵での『FF』という括りでも最後の作品といえるが、DSで発売された『レヴァナント・ウイング』やモバイル系の作品もあるので、正規ナンバリングとしてはという注釈を入れておきたい。

次世代機になってから『FF』はビジュアルにより注力し、付随してシナリオも長編的かつドラマティックになっていったが、本作にもその片鱗がうかがえる。当時スクウェアの公式見解で群像劇であると述べているように、本作は特定の主人公にプレイヤーが同化するのではなく、仲間になる総勢14名のキャラクターのドラマをプレイヤーが第3者的立場で見守るというスタンス…つまり、14名全員が主人公という形をとっている。ただし、これはファンの間で様々な見解があり、ストーリー進行で重要な役割を担うティナとセリスを主人公と考える意見も多い。それぞれの思い入れもあるので、好きなように捉えて良いと思うが、加入がゲーム終盤、なおかつ仲間にするイベントを行うかは任意というキャラも複数いるため、個人的には14名全員が主人公というのはちょっと苦しい気がする。



以降のシリーズでも強敵として名を馳せるアルテマウェポンも本作で初登場。魔物とは別に武器としてのアルテマウェポンも存在する。

ちなみにこれも賛否両論ではあるが、この作品以降、『FF』は世界観に機械文明を取り入れるようになり、一度『Ⅸ』で原点回帰するものの、剣と魔法の王道ファンンタジーという路線からはだいぶ離れていった。本作においてはそこまでSF色が強いと思わないが、世界観はスチームパンク調で構成されている。



1000年前の大戦で魔法の力が消えた世界というのが本作の舞台。前半は魔導を巡って帝国とレジスタンスの構図で物語が進んでいく。



前半はほぼ一本道でゲームは進んでいくが、要所でプレイヤーが複数あるシナリオの順番を選択することができる。

魔石と魔法



本作では魔石を装備して戦闘を繰り返すことで魔法を習得、ステータスアップをしていくのが基本。また魔石を装備していると、戦闘中対応した幻獣を1度だけ召喚することが可能である。

DATA ファイナルファンタジーⅥ

メーカー/スクウェア
発売日/1994年4月2日

定価/11400円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1200円
プロジェクト EGG	未配信

VCの配信はSFC版、GAの配信はPS版になっている。バグの修正や追加要素のあるGBA版はやや高価なのが難点である。

キャラクターの個性を重要視したシステム



固有コマンドの採用
ティナのトランスなど、キャラによって異なる特技コマンドがセールスポイントのひとつ。



前作のギルガメッシュのようにコメディパートを受け持ったオルトロス。当初の設定ではビックス&ウエッジがこの役を担当する予定だったという。



壊れたラスボス
ケフカは本作のラスボスであり、イカれた言動と行動からシリーズ屈指の名物キャラとして有名に。

多数いるキャラクターの個性を活かすためか、今作ではジョブチェンジシステムは採用しておらず、各キャラに固有の職業が割り振られている。

さらに今作ではアクセサリが存在し、各キャラ2個まで装備することが可能。それがアビリティシステムの代わりを果たしており、ステータス値の上昇や状態異常のカット、武器の両手持ちができるなど、アクセサリによって様々な効果が生まれる。

キャラクターの成長については従来のレベル制が採用されているが、本作はレベルアップ時に成長するのはHPとMPだけで他のステータス値は上がらない（ただし、レベルが上がると攻撃力や魔力とは関係なく威力が上がる特性はある）。その他のステータスを伸ばすには、魔石を装備した状態でレベルを上げる必要があったのである。

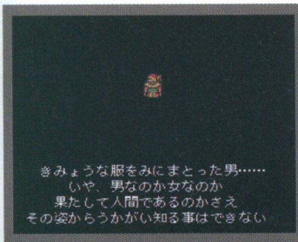
魔石には幻獣の召喚と魔法の習得という役割の他に、ボーナスが備わっているものがあり、例えばイフリートを装備した状態でレベルアップすると力+1が追加される…といったように、この仕組みを利用してキャラの個性と相談しながら育成を行うというわけだ。

キャラの個性という面では一部例外を除いて、各々に特技コマンドが用意されている。ロックのぬすむ（ぶんどる）などアイテムコレクターにとって必須の特技もあれば、セッツアーのようにスロットの出目で攻撃効果が変化するなどバラエティーに富んでいる。その大胆な表現でも度々話題にされるが、特に序盤ではエドガーの「きかい」が絶大な効果を発揮し、欠かせない存在となる。また、ガウとウーマロ以外のキャラには固有コマンド以外に超必殺技が設定されており、瀕死時にたたかうコマンドを選択した際の1/16で強力な攻撃が発動する。

なお、そういった多機能なシステムで戦闘を楽しめる一方で、仕様上の盲点を突いた裏技もあり、大半の敵を瞬殺しバランスを著しく崩壊させるバニッシュ→デスといったハメ技も存在した。ただ、シリーズを通して見ても難易度は低めで、そういった技を使わなくてもクリアするだけなら容易である。





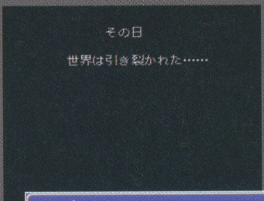


前作と同一人物なのか明らかになっていないが、ものまね士のゴゴも仲間に。ただし、これらの特殊な仲間の加入は任意である。



寄り道要素として伝説の八竜を倒して回るイベントも。すべて倒すと最強の魔石が入手できる。なお、GBA版では八竜の強化版とも戦える。

世界の崩壊

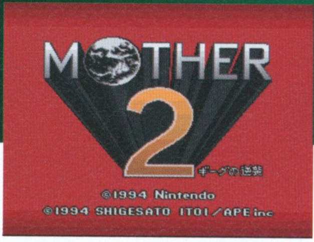




物語の後半は世界が崩壊し、仲間もバラバラになってしまう。ここからはセリスを中心にストーリーが進み、再び仲間を集結させエンディングへと向かっていく。

じんわり心に染みほっこり笑える世界観

MOTHER2 ギーグの逆襲



現任天堂社長が開発難航の危機を救った

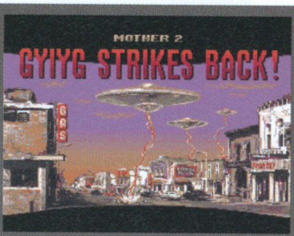
剣と魔法の西洋風ファンタジー作品が主流の中で、現代風の斬新なデザインを取り入れ、任天堂初の本格的コマンド選択式RPGとして、そして有名コピーライターの糸井重里氏の手掛けたゲームとして話題を呼び人気を博した『MOTHER』。その続編が本作『MOTHER2 ギーグの逆襲』である。前作から約5年、提供ハードはFCからSFCへと移った。

ただ、続編といってもストーリーに前作との直接的繋がりはなく、本作は初代のリメイクというコンセプトの元に制作されている。従って、アメリカ文化をモチーフにした世界観や音楽が重要なカギを握るなど、前作の特徴を反映しつつ新しいストーリーとシステムを取り入れている。また、ゲーム進行に関係のないNPCがだらだらとおしゃべりを続ける…といったように、非常に細かなキャラクター造形に合わせて膨大なテキスト量が用意されているのが特徴である。

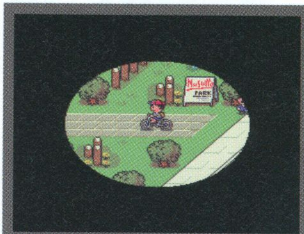
しかし、そういったこだわりの表れが前作から発売までの期間の長さを物語っており、本作の開発は非常に難航した。前作も含めて任天堂タイトルであるのにも関わらず、これまでVCで配信されなかったのも不思議だが、Wii U版のVCで本作の配信が決定した際に行われた糸井氏と任天堂現社長の岩田氏との対談において、その時の様子が語られている。当時HAL研究所の社長兼プログラマーを務めていた岩田氏が頓挫しかけていた本作の開発を立て直すべく現場に現れ、状況をチェックした際に「いまあるものを活かしながら手直ししていく方法だと2年かかります。イチからつくり直していいのであれば、半年でやります」と発言したことが明かされている。こうして岩田氏がプログラミングに参加してから、約1年で本作は発売に漕ぎ着けたわけだが、それまではゲームが動かなかった状態だったというのだから、その手腕にはただ脱帽である。



細かいイベントも多数あり、特定の場所にいくと写真を撮ってくれたりもする。ちなみにこのイベントはエンディングにも関係する。

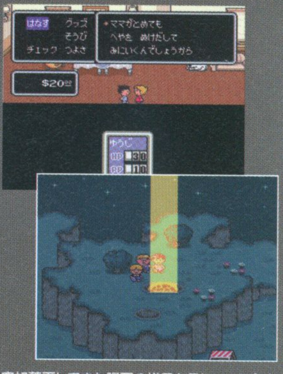


SFCになったことでビジュアルもスケールアップ。サブタイトルからすると前作からストーリーが続いているように思えるが、内容は別物である。



主人公にはネスというデフォルトネームが付き、以降『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズ全作にも登場している。

侵略者から世界を救う



突如落下してきた隕石の様子を見にいった主人公の元に現れた不思議な虫、ブンブーンから地球の危機と主人公の成すべき役割を告げられる。そしてこの後ブンブーンは…。

DATA MOTHER2 ギーグの逆襲

メーカー/任天堂
発売日/1994年8月27日

定価/9800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

VCの配信はWii U専用である。GBAの『MOTHER1+2』はプレミア価格であるため、SFCの中古を購入するのがいいだろう。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

ゲームクリエイターでない糸井氏の感性が随所に



ドラムロール式パラメーター
プレイヤーのライフポットをドラムで表示するなど、戦闘にユニークな要素が加わった。

前作はその独特な世界観に加え、シームレスで展開する広大なマップや遊び心満載のシステムなど話題に事欠かなかった。では今作はというと、リメイクがコンセプトというだけあって、さすがに根幹がガラリと変わることはなかったが、当然新要素は多数盛り込んできている。

戦闘シーンで目に付くのは一風変わったパラメーターの表示方法で、HP、PP（いわゆるMP）値がドラムロールでかたどられている。このため数値の増減もドラムの回転で行われる特性があり、仮に戦闘不能状態に陥るダメージを受けたとしても数値が0になるまでにタイムラグが発生し、その間に回復行動を取ればセーフというアイデアが採用されている。

そして今作ではエンカウント方式がシンボルエンカウント式に変更されており、接触の仕方で戦闘の状況が変化する工夫が凝らされている。敵と正面で接触した場合はお互いの素早さを参照して先行ターンが決定するが、背後から接触した場合は背後を制した方が先制できる仕組みとなっている。また、プレイヤーと敵の実力差に開きがある場合は敵シンボルが逃げるようになっており、仮に接触してしまっても画面が暗転して一瞬でプレイヤーが勝利する。これらの機能のおかげで経験値の低い敵と無駄に戦わなくても済むようになり、自身の成長を実感すると共にダルくなりがちな通常の戦闘を快適に乗り切ることができた。この作品以降、シンボルエンカウント制で前記に類似するシステムは近年の作品にも多数見られる。

それと戦闘に関係する点では状態異常にも触れておくべきか。これも一般的なRPGのように、眠り・麻痺・毒…といったよくあるもののほかに、これぞ糸井流というべきか、ホームシックや日射病など変わったものも取り入れられている。中でも厄介なのがキノコで、頭にキノコが生えた状態になると方向キーがランダムに入れ替わりまともに歩けなくなってしまう。しかも、これを回復するにはヒーラーと呼ばれる人物に取り除いてもらうしかないので、プレイしたことがある方は非常に手を焼いたはずである。



小児への配慮から約2時間連続でプレイしていると、主人公のパパから休憩の催促がくる。もちろん無視し続けることも可能だ。



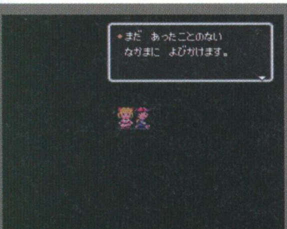
恐怖のキノコ
キノコと戦闘した際に胞子をまかれると大変。前後左右がメチャクチャになってパニック必至だ。



パワースポット



主人公（ぼく）だけの場所というパワースポットは世界に8箇所存在し、それぞれにボスが待ち構えている。ボスを撃破すると「おとのいし」に音楽を記録することができる。



前作と同様に仲間になるキャラクターは3人で、ギーグの野望を阻止するためにはまずまだ見ぬともだちを探さなければならない。



NPCとの会話には攻略に結びつかない雑談もたくさん盛り込まれている。内容はピザ屋の無駄話から写真のような自虐ネタまである。

東京の崩壊から数十年後を描くシリーズ2作目

真・女神転生II



ストーリーの繋がった完全なる続編

前作『真・女神転生』でその名をプレイヤーの心に焼き付けたアトラスが、満を持して発売した続編『真・女神転生II』。その舞台となっているのは前作から数十年後の世界で、かつてカテドラルと呼ばれた場所はTOKYOミレニアムと名を変え、メシア教による支配が進んでいる。つまり本作は前作のロウルートでエンディングを迎えた後の世界ということになる。この設定が気に入らず、本作を認めようとしない人もいるようであるが、個人的にはあまり公式設定などというものに拘っても仕方がないと思うのだが…。

システム面ではほぼ前作を踏襲する形になっているが、見た目やプレイアビリティは向上している。本作から新たに加わった要素としては悪魔合体の魔法継承があげられ、これにより悪魔合体がよりマニアックなものになった。そのほかには、かなり中毒性の高いカジノも前作にはない要素である。ただし、これはFC版の『女神転生II』以来の復活ということになる。

ストーリーは前作同様暗めであるが、フィールドが閉鎖的である分、より重苦しい雰囲気が漂う。メシア教徒による統治組織「センター」により人々が支配された世界で、記憶喪失の主人公は数奇な運命をたどりつつ救世主として祭り上げられるのだが、それらは全てセンターによって仕組まれていたことだった。その後ヒロインと共にセンターから離れた主人公は、ミュータント達の住む地下世界を抜けて魔界へと到達する。その過程で自らの出生の秘密を知った主人公は…。



カジノは3種類のスロット、キノ、ビッグアンドスモールなど充実している。かなり強力なアイテムも入手できるのでハマる価値ありだ。

本作では様々なキャラが主人公を助けたり邪魔をしたりする。これらのキャラの多くはセンターによって作り出された役割を担っているのだが、印象に残るシーンが多いおかげで人気も高い。『メガテン』シリーズはキャラ面が弱かったのだが、本作以降はキャラゲーとしても優秀なものが増えていった。



屋外は2Dでダンジョンは3Dという伝統の方式を採用。今作の舞台は前作のラストダンジョン「カテドラル」が中心になっている。



記憶を失いスタジアムの闘士になっていた主人公がチャンプとなってから、ストーリーは劇的な展開を迎えることになる。

各キャラの役割



アンチメシアとしてのダレス、悲劇のヒロインであるベス、管理者ギメルなど、センターが主人公を救世主に祭り上げるための役割が各キャラに与えられている。

DATA 真・女神転生II

メーカー/アトラス
発売日/1994年3月18日

定価/9990円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1000円
プロジェクトEGG	未配信

SFC版は非常に安価だが、PSのバグ修正版とGBA版はプレミア価格になっている。また、PC版の配信はすでに終了している。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

多数のイベントこそが本作最大の魅力



悪魔との会話
会話のバリエーションは前作より豊富になった。もちろん仲魔に勧誘可能で、悪魔合体も健在だ。

前作と同様に本作にもロウ・カオス・ニュートラルの3ルートが用意されている。その扱いはほぼ前作に準じているが、ラスボスは全ルートで共通。(以降ネタバレ多し) ロウルートではサタンが仲魔となり、カオスルートではルシファーが仲魔になる。そして、ニュートラルルートでは将門公の力を借り(仲魔にはならない)、立ち向かうことになるのがFC版『女神転生II』以来のYHVHである。この4文字に馴染みのない方に説明しておくと、これはキリスト教やユダヤ教における唯一神のこと。天使を敵として登場させ、それを倒すことですら普通ではないのに、ラスボスに唯一神を登場させるとは相変わらずこのシリーズはクレイジーである。

イベントで印象的なのが、これまでのシリーズで邪神・魔王として登場していた悪魔アスタロトが真の姿を取り戻すシーン。とある場所に合体で作り出したアスタロトを連れて行くと、その姿が地母神イシュタルと魔神アシュターに変化する。このイベントは古代において豊穣の神であったアスタルト(イシュタルと同源と考えられている)が、キリスト教による支配を受けて悪魔に貶められたエピソードからきている。逆に古代エジプトの神であったセト(サタンの元になったと言われる)がザインと合体し、サタンになるイベントも存在。これらは神と悪魔の成り立ちを考えさせられる、非常に興味深いイベントだ。

このようなエピソードを知ることによって、悪魔や神といったものに興味がわくプレイヤーも少なくはない。かくいう筆者もその1人であるが、当時は本作の悪魔大辞典なる本も出版されており、どっぷりと『女神転生』の世界につかっていた。ただ、こういったプレイヤーがいたために『女神転生』=マニア向けゲーム、という風潮が生まれたことも否めない。



オカルト好きならずとも触れるのを避けられる存在である平将門は、本作ではトウキョウの守護者として重要な役割を果たしている。



「裁く者」としての役割であるザイン。終盤にその正体を現し、ロウルートでは最強の仲間になり、他のルートでは強敵として立ちはだかる。



魔界への道を開くピラー
計7本入手する必要があるが、ディスコのコンテスト優勝など意外な場所で入手できることもある。



パロディ



重々しい雰囲気のストーリーながら、思わずニヤリとしてしまうパロディも多く存在する。特にカジノの2人はギリギリであり、続編では名前が修正された。

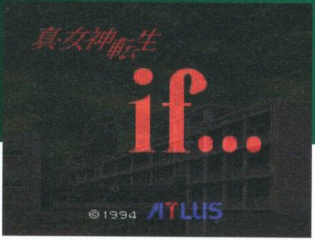
PS版



本作はオリジナルであるSFC版からバグが多いゲームであったが、PS版はゲーム続行不可のものが多く、ディスク交換の処置がとられた。しかし、現在中古で出回っているものは、このバグ版(通称ドミ版)が多いので購入時は注意が必要。配信されているのは修正版である。

4人のパートナーによってルートが異なる

真・女神転生if…

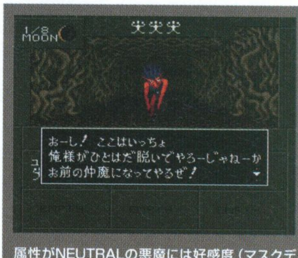


外伝的作品ゆえに システムの変更点も多い

この『真・女神転生if…』(if)は『真・女神転生II』(II)からわずか7ヶ月後に発売されている。そのため、本作にはグラフィックを中心に使い回された部分が多く、一見すると手抜きゲームのような印象を受けるがそれは大いなる間違いである。それどころか『真・女神転生』(I)から『II』への変化よりも、『II』から『if』への変化の方がはるかに大きい。基本的にシリーズを通して変化の少なかったシステムが、本作で大きな変化を遂げたのである。

その最たるものがガーディアンシステムで、本作では主人公とパートナーのHPが0になっても死には直結しない。その代わりに三途の川でガーディアンの力を得て現世へと蘇るのである。このガーディアンにより主人公達はパラメーターの補正を受け、パートナーは魔法を習得できる。また、このおかげで本作には主人公の死亡によるゲームオーバーが存在しないのだ。ガーディアンはゲームスタート時のタイプ設定（これもシリーズ初）によって系統が決まり、戦闘で得られるガーディアンポイントの溜まり具合によって種類が決定する。そのため、死んでばかりいてガーディアンポイントが少ないと、どんどん低級のガーディアンが憑いてしまうことになる。

そして、パートナーが選択式になったこと。そのパートナーによってシナリオが異なることも、シリーズ初の試みである。本作では魔界が6つに分けられており、パートナーによってルートが異なる。その代わりに従来のロウ・カオスといった概念は仲魔の召喚や悪魔との会話に関係するのみになっている。そのほかにも後列からの攻撃に距離的な制限がかかるようになったり、剣に熟練度が存在するなどの細かい変更点も存在する。これらの変更点に初めは戸惑った者もいたが、慣れていくと同時に本作の魅力に引き込まれていったのである。



属性がNEUTRALの悪魔には好感度（マスクデータ）が設定されており、殺し続けたりすると仲魔になってくれなくなる。



ゲームスタート時に質問に答えることで、主人公のタイプが決定する。このタイプはガーディアンの種類にも関わってくる。



ラスボスであり全ての元凶である魔神皇こと狭間偉出夫。彼の心がねじ曲がった原因はレイコ編で明らかになる。

ガーディアンシステム





本作にはキャラの死亡によるゲームオーバーは存在しない。主人公&パートナーの死亡時はガーディアンが入れ替わって復活となるが、パートナーはこの時に魔法を習得する。

DATA 真・女神転生if…

メーカー/アトラス
発売日/1994年10月28日

定価/9990円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1000円
プロジェクト EGG	未配信

本作も『II』も配信はバーチャルコンソールがSFC版、ゲームアーカイブスがPS版だ。ストーリーは同じだがグラフィックなどに差がある。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

アキラルートこそが本作の真のルートだ


魔界は傲慢界・飽食界・怠惰界・嫉妬界・憤怒界・貪欲界に分かれており、仲間にしたパートナーによってルートが異なっている。

これまでのシリーズでは世界を救うという救世主がテーマになっていたが、本作はプレイヤーにとってもっと身近な世界である学校が舞台となっている。そのため、ラスボスも神や悪魔ではなく同級生「狭間偉出夫」（ハザマイデオ）になっている。彼は悪魔召喚プログラムを使い魔界で力を得、「魔神皇」（マジンノウ）を名乗り学校を魔界に堕としたのだ。この学園物としての『女神転生』は初めこそ違和感があったものの、そのシナリオの良さも相まってプレイヤーに受け入れられていった。そして、この路線は後に『ペルソナ』シリーズに受け継がれていったのである。

主人公はこの魔界に堕とされた学校から脱出しようとするのだが、パートナーによって最終的な目的が異なっている。初プレイ時にパートナーにしがちなユミ編では、学校の全員を助けようとするのだが、話の全容があかされないままクリアになってしまう。これに対しレイコをパートナーにした場合は、魔界を脱出した後に学校でハザマの精神世界であるダンジョンに突入し、この事件が引き起こされるようになった要因が伺える。

そして、クリアデータがないとパートナーにできないアキラを選んだ場合は、アナザールートを進んでいくことになる。これは他の3人とは全く別のダンジョンであり、全体的に難易度が高めでクリアに要する時間も長い。また、主人公のレベルもかなり高くなるため、表ルートでは仲魔に出来なかった高レベル悪魔も仲魔にできる。実はこのアキラルートこそが本作のメインであり、正直なところユミ&チャーリールートはボリューム不足である。

ただし、当時本作をプレイしてアキラルートの存在を知らなかったプレイヤーもいたはず。なぜならば、本作と同時に発売された攻略本ではこの情報が伏せられており、それが公表されたのは2ヶ月後に発売された攻略本の続編だったからである。



魔神皇の配下となり、主人公達に何度も戦いを挑んでくる大月先生。プラズマが大好きなこのキャラの元ネタはもちろん某教授である。



多少の自主規制ははいったが危ないネタは健在。後に本人もネタにしていたが、HAMAコウ氏がカジノで4億6000万円すったのは有名な話。

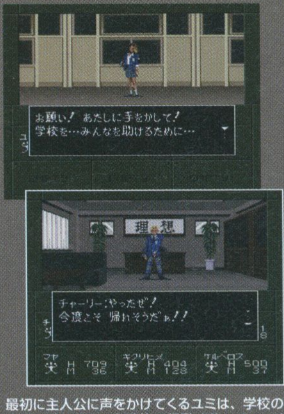


悪魔と人間の融合
悪魔アモンと合体しパワーアップするアキラ。元ネタはもちろんあの漫画である。



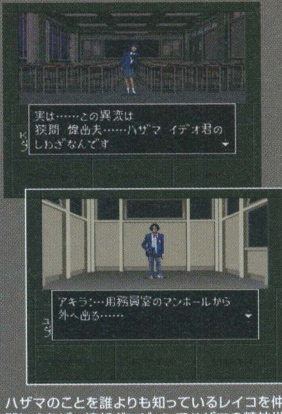
アキラルートは他の3人と完全に異なっており、ダンジョンの規模も大きく難易度の高いものになっている。

ユミ・チャーリールート



最初に主人公に声をかけてくるユミは、学校の全員を助けるという目的で行動する。チャーリーを仲間にした場合は自分だけが助かるという信念で、最も低いレベルでラスボスと戦う。

レイコ・アキラルート



ハザマのことを誰よりも知っているレイコを仲間にすれば、追加ダンジョンでハザマの精神世界が見られる。アキラを仲間にするにはクリアデータが必要になっている。

新たな領域に踏み込んだシリーズ最大の意欲作

ヘラクレスの栄光IV

神々からの贈り物



自由にキャラを入れ替え 肉体を取り戻す冒険へ

ナンバリングタイトルとしては最後の作品となっている『ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物』は、ある部分においてシリーズの流れを大きく崩した作品。ギリシャ神話をもとに作られていることや、戦闘スタイルがオーソドックスなコマンド選択形式であることに変化はないが、トランスファーシステムという新しい要素が加えられている。

主人公はストーリー序盤で魂だけの存在となり、誰かの肉体に乗り移る能力を持つようになる。これがトランスファーシステムといわれるもので、主人公以外にも友人であり旅の仲間でもあるプラトンも同じ能力を備えている。だが、乗り移る側と相手との相性もあるため、主人公しか乗り移れないキャラもいる。

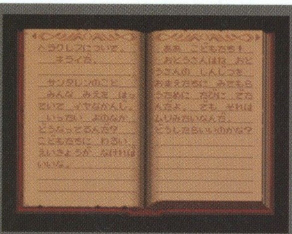
トランスファーシステムにより乗り移れるキャラは総勢100体にも及び、それぞれのキャラ特性を活かしながらストーリーを進めていくという流れ。最初に主人公が乗り移るのは犬なので、人に限らず画面上に登場するキャラを全てチェックしていくことで、乗り移れるキャラを増やす。それが本作の楽しみであり、攻略にも繋がる要素となっていた。

主人公が魂だけの存在になる前はアトランティスの兵士であり、物語はそこから始まる。突然ギリシャ兵が攻め込んできたことで、鉱山の最深部まで追い詰められることになる主人公達。そこで偶然オリハルコンの箱を発見するが、これが実はパンドラの箱であり、中から悪意が飛び出すことになるのである。



戦闘はごく一般的なコマンド選択方式。若干画面が暗く感じるかもしれないが、前作に比べればこれでもかなり明るくなっている。

悪意の抜けた箱に入り、肉体と魂が分かれ、死者の国へと送られてしまう主人公。そして月日が流れて人類に危機が訪れた頃、神々の思惑に巻き込まれる形で主人公は行動を開始することになる。世界を救い、肉体を取り戻すため…。こうして本作の物語が本格的にスタートする。

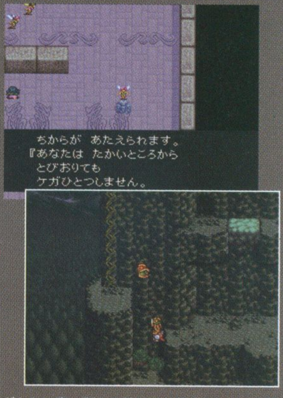


シリーズ第3作から採用され続けた日記。本作ではプラトンの日記の名前で登場し、次の行動目標やプラトンの愚痴などが記される。



主に街などにあるヘルメスの像は、いわゆるセーブポイント。ヘルメスはギリシャ神話に登場する旅人の守護神である。

お馴染みの不死身設定



どんなに高い所から落ちても死なないという不死身設定は前作と同じ。それを活かして崖を飛び降りて進むシーンもあるなど、この設定はゲーム進行に大きく関わってくる。

DATA ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物

メーカー/データイースト
発売日/1994年10月21日

定価/9900円

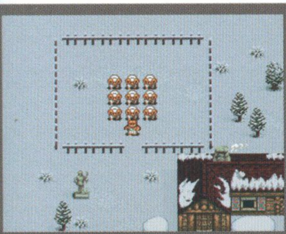
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトは安価で配信も利用できる。本作でシリーズは終了かと思われていたが、2008年に14年ぶりの新作が発売されている。

これで終わるには惜しい鮮やかな特色を持つ良作



10人パーティではない

大勢連れて歩くのは前作から始まった定番の光景。写真は飼い主に乗り移って羊と移動中。



オリハルコン製の箱。これを発見し、開けてしまうことで世界や時間を越え、主人公は長い冒険の旅へと出発することになる。



敵は基本グロテスク

モンスターの姿はとても醜い。ボス戦ともなるとご覧の通りで、カワイイ敵などほぼいない。

前作が暗めのグラフィックだったのに対し、本作の色調は明るめ。あくまで前作との比較だが、色彩が変わったせいで大きく異なる印象を当時のプレイヤーに与えたようだ。とはいえ、ストーリーがギリシャ神話にもとづいた暗めの悲劇であることに違いはないので、世界も主人公も大変な目に遭い続けることになる。

肉体はパンドラの箱にあり生きていて、魂だけが死者の国に行った主人公。運命の神モイライは死者とはいえない魂の扱いに困り、9000年もの長きに渡って封印していた。しかし、運命の糸が切れるという謎の現象が起き始め、調査するため主人公の魂を利用することにしたのだ。

封印から解き放たれた主人公には肉体がなく、他人や動物の身体に乗り移るトランスファーの能力を与えられ、それを使いこなしながら調査を続ける。その中で友人であり一緒にパンドラの箱に入ったプラトンと再会し、ヘラクレスとも出会う。

シリーズの恒例でヘラクレスはサポート役であり、プラトンは冒険のヒントにもなる日記を残すなど、ファンにはお馴染みのパターンは色々と健在。彼らの助力を得て調査を続けるうちに、パンドラの箱から飛び出した悪意とも対峙するような展開が主人公を待っているというわけだ。

お馴染み要素がある一方で、冒険の行く先々には細かいながらも新要素がある。さびた○○というアイテムを磨いてくれる磨き屋は前作より重要になり、武器防具を作れる鍛冶屋がシリーズ初登場。磨き屋で手に入れた石を鍛冶屋に持って行くと武器防具に加工できるなど、新要素が繋がりを持つように作られていた。

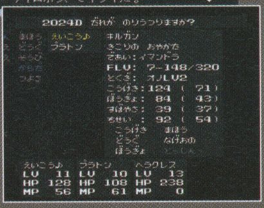
繋がりの妙。そう表現できるものが本作にはある。先述の磨き屋と鍛冶屋はもちろん、簡単に紹介した冒頭のストーリーにいくつもの前振りが散りばめられており、旅を続けることで事情が明らかになる。そのタネ明かしの力加減が絶妙なのだ。しかも、悲劇とコミカルなセリフを混ぜるシリーズの特色は色濃く残されており、ファンの中にはナンバリングの終焉を惜しむ声が今もある。





トランスファーシステム





他者に乗り移るトランスファーは、外見だけでなく身体能力も変化させる。例えば直接攻撃が得意なキャラなら攻撃力も高く、戦闘中にパワーを活かした特技が使用できる。



壁の中を丸い穴から見て、そこを歩くような映像表現。暗闇を光で丸く照らすなら理解もできるだろうが、なぜ穴なのかは謎である。



アトランティスの壁の上に記念の落書きをする場面。この何気ない落書きが、物語後半にあるちょっとしたイベントの前置になっている。

メガCD末期に発売された大作RPG

LUNAR エターナルブルー



日本のRPGの中でもトップクラスの名作

本作が発売されたのはメガCDがその寿命を迎えようとしていた1994年のこと。「メガCD最後の超大作」のキャッチコピーにふさわしいデキで、慢性的なRPG不足に悩まされていたメガドライバーにとってはまさに広大な砂漠のオアシス、不毛な大地に根ざした逞しい若木そのものだったのである。とまあ、仰々しく書いてみたが、"最後の"超大作の文言通り、すぐにハード自体がお亡くなりになってしまった。

本作はタイトルから容易に想像できるが、名作と謳われた『LUNAR ザ・シルバースター』の正統なる続編、登場人物や時代こそ違えど、世界設定は共有している。前作同様、ストーリーに重きを置いた混じりっ気なしの純粋なJRPGであり、システムそのものに大きな違いは見られないが、あらゆる面で徹底的なテコ入れが施され、前作の不満点はほぼ完全に解消されていると言っていいだろう。特に、未完成な部分の多かった戦闘関連のシステムは大幅に進化しており、消費MPすら分からなかった魔法は、いつでもヘルプを呼び出せるようになったため、その効果も一目瞭然（むしろ初代にその機能がなかったのが酷過ぎるのだが）。使い勝手の悪い「逃げる」コマンドは「防御」と名を変え、自分の身を守るだけでなく、ピンチの味方をカバーすることも可能となった。さらにAIも複数の戦略の中から任意で選択できるようになったばかりか、途中でキャンセルしない限り戦闘終了まで継続という方式に変更。前作の名ばかりAIとは異なり、遥かに使いやすくなっている。

ただし、全体的にロードが長くなっているのは明らかなマイナス点。ゲームの妨げになるレベルではないものの、特にエンカウント時の読み込みはいただけない。ボリュームが増したのは大変喜ばしいことだが、こういった弊害もあるのだ。



猫のような姿をしたルビィはヒイロが幼い頃から一緒にいる。口から炎を吐くことができるのは赤竜の子供だからだが、その記憶を失っている。



前作よりもさらに進化したグラフィックに注目。まるで本当に世界を冒険しているかのような臨場感を味わえる。



主人公ヒイロの祖父で考古学者のグェン。主人公ヒイロとともにルナに存在する最古の遺跡ともされる青き塔を発掘している。

AIが進化



戦闘システムは前作よりも大幅にパワーアップしている。何よりAIの使い勝手が上昇したのが嬉しい。前作と違って任意にキャンセルしない限り戦闘終了まで自動で戦ってくれる。

DATA LUNAR エターナルブルー

メーカー/ゲームアーツ
発売日/1994年12月22日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

3種類のハードで発売されているが、いずれも中古価格は安い。今、購入するのであれば追加要素のあるPS版がプレイ環境的にも優れている。

※…MD版の発売日・MD版の定価

一本道の展開だが最後まで飽きが来ない



豊富なイベント
冒険の最中には様々なイベントが用意されており、前作よりもより感情移入できる。



ルーシアにプレイヤーが命令を下すことはできない。序盤では仲間意識が薄いため、思ったように行動してくれないことも多々ある。



ミランを使ってパワーアップ
個々の能力は、戦闘終了時に貰えるミランを使って上昇させることが可能。

本作の魅力を挙げるのに2Pでは全く以て足りないため、幾つかに絞って紹介していきたいと思う。

まず素晴らしいのは、登場人物たちがどれも生き生きと描かれている点、これを挙げておきたい。前作以上に個性的なキャラが仲間になる本作では、その一人ひとりに見せ場が用意されている。何となく仲間になって何となく一緒に戦うのではなく、各個人にそれぞれドラマがあるのだ。これは後にゲームアーツが放つ傑作RPG『グランディア』にも踏襲されており、まるで自分が主人公になったかのような気持ちで冒険の旅を進めることができる。

中でもヒロインである青き月から来たという謎の少女・ルーシアの心情描写は特に開発陣の並々ならぬ熱意がひしひしと伝わってくる。ルーシアには人間的な感情が備わっておらず、出会った当初はかなり無機質なのだが、主人公・ヒイロと冒険をするうちに徐々に心が成長していくのだ。とまあ、これはRPGではありがちな設定ではあるが、その心情の変化が戦闘シーン（彼女は任意に操作することはできない）にも表れるのである。当初は仲間を守ることにすら消極的であったルーシアは、そのうち仲間に対して回復魔法や補助魔法を使用するようになるのだが、これは別にAIが成長したわけでなく、彼女に感情が芽生え始めたことを表すための心憎い演出の一貫。特別な感情を抱いているヒイロを真っ先に助けようとするのもそのためである。

続いて挙げておきたいのがビジュアルシーンだ。本作のそれはメガCD最高峰の美麗さと言っても過言ではなく、まるで良質のアニメーションを見ているかのような感覚で楽しめる。無論、RPGにアニメなど邪道という硬派な方もいるだろうが、万人向けの作品である本作においては、このビジュアルシーンには肯定的な意見が多いのもまた事実である。

ところで本作のEDにはある秘密が隠されており、これを第三の魅力に挙げておきたい。が、これ以上は大幅なネタバレになってしまうたので、それは自らの目で確かめてほしい。





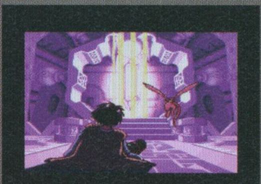


ダンジョン内には多種多様な仕掛けが用意されている。怪しげな箇所はCボタンを使って調べることができる。



青き月から来たというルーシア。最初は感情に乏しいが、ヒイロと冒険を続けるうちに徐々に心を開いていく。

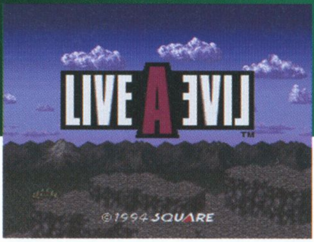
美麗なビジュアルシーン





ビジュアルシーンの美しさはメガCDでは最高クラス。また、今では考えられないが全てドットで描かれている。その美しさはまさに圧巻のひと言だ。

ライブ・ア・ライブ



アクの強さはあるもののハマれば長く遊べる良作



戦闘はターン制のシミュレーションゲーム風。多くの敵を相手にすることもあるため、範囲攻撃となる固有技が用意されている。

漫画誌の企画を発端として製作されるという、あまり例のない作品でもある本作。イラストを公開して制作会社を募集し、それにスクウェアが応えることで製作に至った。

キャラクターデザインも7名の漫画家の手によるもので、それに合わせて7つのシナリオが存在。好きな順番でシナリオをクリアしていくという、オムニバス形式の作品になっているのが最大の特徴である。

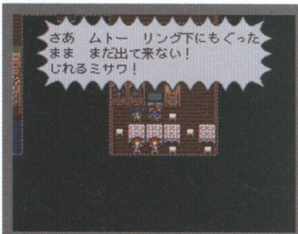
主人公はもちろん、時代も場所も異なる7つのシナリオは、言語が存在せずジェスチャーのみで意思の疎通を図る原始編、忍者として隠密行動を取ることで敵との戦闘を避けることも可能な幕末編など、オリジナリティの強いものばかり。しかもそれぞれのシナリオにサブイベントを用意してあるほか、バッドエンドも存在するなど、やり込み要素が満載。



幕末編の1コマ。囚われた人を救出するために城に侵入する忍者が主人公なので、忍術での戦闘回避もできるが、発見されると追い回される。

個々のシナリオを全てクリアすると中世編という新たなシナリオが出現し、その先には最終編という最後のシナリオが待っている。最終編では主人公を選ぶことになるが、その選択でもシナリオが変化。このように遊び尽くすのに根気が必要といえるほど仕掛けがあることが、作品の幅を広げていることは間違いない。

なお、戦闘システムについてはどのシナリオでも同じで、SLG風の戦闘画面を採用。戦闘中に使用する技はキャラ別に用意されて個性はあるものの、基本的には行動力が足りなくなるまで移動や攻撃をするスタイル。ただし、行動力は目に見えるわけではなく、不親切な部分があるのも確か。この戦闘スタイルや行動力の曖昧さは、当時でも賛否の大きく分かれる要素だったようだ。



近未来編のテレビでは、ムトー対ミサワのプロレスが放送中。文字で表示されるだけだが、プロレスファンにとってはうれしい演出だ。





シナリオ選択は完全に自由。加えて、クリア済みのシナリオをやり直すこともできるのだが、複数のシナリオを同時進行することはできない。

DATA ライブ・ア・ライブ

メーカー/スクウェア
発売日/1994年9月2日

定価/9900円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

出荷本数はかなり多かったはずであるが、中古価格は高め。権利関係が複雑であるため、今後も配信されることはないと思われる。

少年の夢を乗せて戦う発明ロボットRPG

スラップスティック



子供にはちょっと難しく大人には話が幼稚かも!?



発明品やロボット製作は決められた場所で行うことになる。SFCのコントローラーを模したコンピューターがその場所の目印となっている。

ロボットだけが戦闘を行うRPGというだけでも希少な部類に入るだろうが、そのロボットが人間の乗り込むタイプではなく、主人公が外から操作するRPGとなると、さらに希少といえるだろう。本作『スラップスティック』は、そんな珍しいかたちのロボットRPGである。

主人公は父のような発明家になることを志している少年で、発明品で人助けをしつつ、父の発明の悪用を狙うハッカーという組織と戦うことになる。シナリオは全体的にコミカルでセリフにもギャグが多く、外観もポップな色彩で子供向けに見えるのだが、実際にプレイすると少々シビアな面もあった。



ワールドマップは自由に歩きまわれるわけではなく、シナリオ進行に沿ってルート解放。ルートができた部分に関しては自由に行き来できる。

全部で3体持つことのできるロボットは、自由にステータスを振り分けることができ、何度でも全数値を振り分けし直すことが可能。このステータスをうまく振り分け、近接攻撃タイプ、遠距離攻撃タイプなど、特徴の異なるロボットを作り、その上で3体のロボットをうまく使い分けて戦わないと、ボス戦などで苦戦を強いられること必至だったのだ。

見た目やシナリオには子供向けの傾向が強く、戦闘になるとシビアさがある。エニックス（当時）という有名メーカーの作品でありながらメジャーになりきれなかったのは、そのちぐはぐな印象を受ける部分にあったのかもしれない。



家などにあるPCを調べると当時の新作ゲームの宣伝文が表示される。いくつかの場所で宣伝を見ることができるが、内容は変わらない。

なお、本作にはいわゆるお店の種類が少なく、ゲームが進行しても品揃えはあまり変わらない。基本的に自ら材料を集めて武器防具や発明品を作成するためで、発明品を活用してダンジョンを攻略、戦闘にも勝利していくなど、当時としては新たな試み満載のゲームとなっていた。そのため、ロボットのカスタムによるボス攻略や、様々なアイテムを発明していくことに面白さを見出せれば、かなり楽しめる作品ではある。

ロボットはカスタマイズ自由



レベルアップで得たポイントを振り分けてロボットを強化。パワー型なら近接武器と盾を装備させるなど、3体持てるロボットを上手にカスタマイズすることが攻略ポイント。

DATA スラップスティック

メーカー/エニックス
発売日/1994年7月8日

定価/9600円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

ややマイナーなゲームながら中古ソフトの入手は難しくなく、価格も安めである。エニックスのゲームゆえに今後の配信には期待が持てないだろう。

シリーズ中イチ推しの声多し

ブレス オブ ファイアⅡ
使命の子

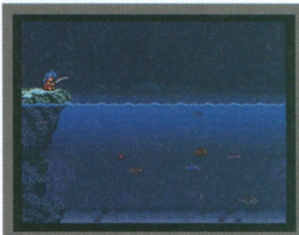
共同体システムなど新要素が話題に



アイコン式のコマンドから今作ではシンプルなタイプに変更された。各キャラの技は「とくのう」から選択していく。



ヒロインのニーナの他にリュウの相棒としてボッシュというキャラが加わった。ちなみにボッシュは『V』でも登場するが、その役割は一変する。


各キャラの個人アクションにちなんだ遊びの要素は健在で、リュウの釣りも楽しめる。なお、竿とエサは店で買う必要がある。

本作は前作でスマッシュヒットを飛ばし、カプコンの新たなブランドを確立した『ブレス オブ』シリーズの第2弾。前作から500年後の同一世界での物語が描かれており、長い年月を経ても今もなお現存する町もある。

竜族の主人公、飛翼族のヒロインを始め個性豊かなキャラが揃っていた前作に負けず、後の作品にも別の容姿で登場するボッシュなど本作にも個性的な面々が揃っている。キャラ固有のアクションも健在で、特定の仲間がいないとストーリーを進められない場面も存在する。仲間キャラ同士が合体するという驚愕の特技も形を変え、今作では仲間が属性の異なるシャーマンと合体して能力をアップさせる方式となった。この合体は一度に2人のシャーマンとフュージョンが可能だが、仲間とシャーマンには相性が設定されている。中には究極合体と呼ばれる大成功パターンがあり、ステータスを大幅に引き上げることができる。また、斬新なシステムとして相手の感情を色で表すドラゴンズ・ティアを導入しており、会話中に赤く光れば疑念を持っているなど、テキストウインドウ右上の竜のペンダントの色で相手の感情を知ることができた。

他にも独自に追加された目玉機能として共同体がある。言うなればこれは主人公達のホームであり、廃墟を修理し、ストーリーの進行と共に町にまで発展していく。共同体は仲間キャラだけでなく各地にいるNPCを勧誘することができ、大工に建ててもらった家のデザインによってアイテム合成ができるようになるなどの恩恵もある。ただし、適当な人選でうさんくさい者を引き入れたりすると詐欺などの痛い目に遭ったりもするが、このシステムは後の『ドラゴンクエストⅦ』に実装された移民システムの先駆けともいえる先進的な要素であった。

全体的に前作よりも洗練されており、隠し要素も豊富にあるので、シリーズの中でも評価の高い作品である。

新システム



合体は今作までの要素であるが、共同体については後の作品にも引き継がれている。どちらもやり込み系のコンテンツなので、本編そっちのけで没頭することもできる。

DATA ブレス オブ ファイアⅡ 使命の子

メーカー/カプコン
発売日/1994年12月2日

定価/9980円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / **GBA ゲームボーイアドバンス** / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

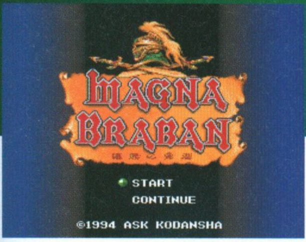
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

SFC版は安価に入手可能だがGBA版はかなり高価である。VCの配信も利用可能なので、どれを選択するかが悩みどころだ。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

某雑誌の紹介から評価が急上昇した

マグナブラバン ～遍歴の勇者



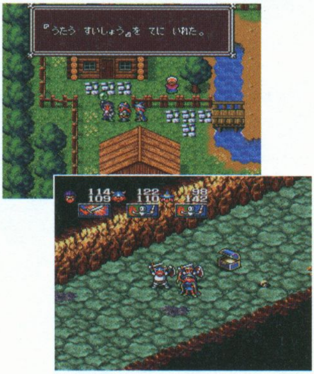
システムはイマイチだがキャラの人気は高い



魔物の襲撃を無傷でやり過ごしたと大臣に勘違いされた主人公達は騎士に任命され、酔った勢いでそれを受けてしまう。



魔王を倒すという王道すぎる目的ながら、シナリオは評価が高い。何のために戦うかという問いと主人公達の成長がテーマになっている。



1994年にアスク講談社から発売された『マグナブラバン～ 遍歴の勇者』は、同時期に発売されたSFCのRPGと比較してかなりマイナーな存在である。しかし、中古ゲーム専門誌「ユーズドゲームズ」で紹介されたことにより一躍人気が上昇し、多くのレトロゲームファンにプレイされるゲームとなった。このようにメディアに取り上げられることによって人気が爆発する現象は、ゲームに限らず珍しいことではないが、埋もれていた作品が発掘され再評価されるということはプレイヤーにも開発者にとっても喜ばしいことであろう。

本作は比較的オーソドックスなシステムのRPGであるが、その戦闘システムは少し変わっている。ダイナリアル戦闘システムと名付けられた戦闘はいわゆるオート戦闘であるが、小さなキャラが画面上で戦っている姿は何とも愛らしい。また、各キャラごとに作戦を登録しておくことで、普段や緊急時の行動を決められる。プレイヤーの思ったとおりに行動してくれないことも多々あるが、コマンド入力式と比べて負担は少ない。

このように一見すると特徴の少ない本作だが、そのキャラは非常に個性的で、かなりおバカな感じである。主人公は騎士にあこがれる羊飼いで、その仲間も酒癖の悪い女魔法使いや同じく大酒飲みで豪放磊落な戦士など。彼らは成り行きで魔王討伐隊に任命され、冒険に旅立つことになる。このように本作はかなり頼りなかった主人公達が冒険を通じて成長していく様が描かれている。

正直なところ本作はボリューム不足であり、定価で購入するにはためらわれる作品である。しかし、中古ソフトとして安価であった時期に日の目を見たことで、高い評価を下されることになったのだといえるだろう。

ダイナリアル戦闘システム



大仰な名前がついているが、要はオート戦闘である。あらかじめキャラの行動を設定しておくことで、自動的に戦闘が行われる。テンポはいいが細かい指示を出すことができないのが難点だ。

DATA マグナブラバン ～遍歴の勇者

メーカー/アスク講談社
発売日/1994年11月18日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

定価/9800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

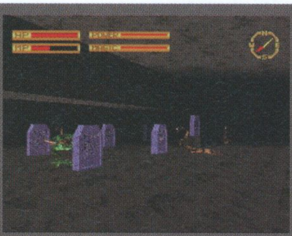
マイナーゲームゆえに移植・配信・リメイクとは無縁である。幸いにして中古ソフトは安価であるため、興味のある人は購入してみるのもいいだろう。

フロム・ソフトウェアの原点とも言える3DアクションRPG

KING'S FIELD

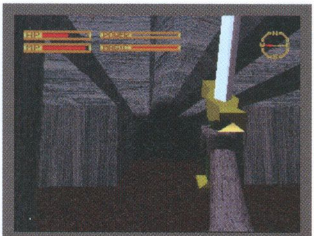


難易度は高いが やり込むほどに面白い



冒険の舞台が地下墓地ゆえに、ゲームを通して暗く閉鎖的な雰囲気が漂う。この雰囲気を好意的に捉えるかどうかで、本作の評価は変わる。

『KING'S FIELD』は『アーマード・コア』シリーズなどで有名なフロム・ソフトウェアの処女作。1994年12月16日という発売日はPS本体の発売日から2週間後のことであり、PSで初めて購入したゲームが本作だという方もおられるだろう。また、本作はPSで発売された初めてのRPGで、その後同ジャンルのゲームが半年以上発売されなかったこともあり、次世代機でRPGを遊びたいという多くのプレイヤーの欲求をかなえる数少ないゲームでもあった（セガサターンでは95年4月に『ヴァーチャルハイドライド』が発売されている）。



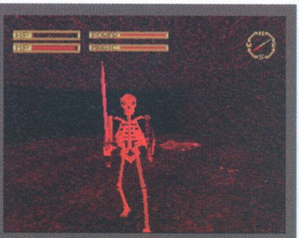
ゲームは主観視点で進むため、主人公の体は攻撃時の腕しか見ることができない。また、3Dに慣れないプレイヤーの多くは操作に戸惑った。

しかし、本作は多くのプレイヤーが望んだ『ドラクエ』や『FF』のようなコマンド選択式の2DRPGではなくアクションRPGで、しかも主観視点の3Dダンジョンが舞台であったため、多くのプレイヤーを困惑させた（ちなみに『ヴァーチャルハイドライド』も3DアクションRPGであった）。しかも、その難易度は高く、いきなりダンジョンに放り込まれる展開とも相まって、発売当初は批判的な意見が多かった。その後、プレイヤーが操作に慣れるにつれ、そのような悪評は少なくなったが未だにアレルギー反応を示すプレイヤーもいるようである。

本作は背景からモンスターまで全てがポリゴンで描かれ、その中を主人公1人で冒険する。戦闘で画面が切り替わることなく、ボタンを押すと武器を持った主人公の腕が振り下ろされる。だからといって敵に面と向かって武器を振り回しても、返り討ちにあうのが落ちである。なぜならば最初に出会う敵は主人公より何倍も強く、ヒット&アウェイで敵の攻撃をかわさないと倒すことはできない。序盤の敵は経験値をくれるザコという常識は完全に通用しないのだ。その代わりに本作の自由度は非常に高く、おつかいイベントによって進行が一本道になるというようなことはない。

シリーズ作品	
KING'S FIELDⅡ	PS
KING'S FIELDⅢ	PS
KING'S FIELDⅣ	PS2
KING'S FIELD ADDITIONAL Ⅰ	PSP
KING'S FIELD ADDITIONAL Ⅱ	PSP

このように独特なゲーム性を持つ本作だが、意外にも多くのプレイヤーに受け入れられ、わずか半年あまりで続編が発売されている。その後も順調にシリーズは続いていき、フロム・ソフトウェアの代表作の1つとして認知されている。また、主観視点のゲームが人気である海外でも本作の評価は高く、『Ⅱ』～『Ⅳ』は海外版のセールスも好調であった。



本作の難易度は高く、初心者は序盤から死にまくることになる。これに耐えて操作に慣れられるかが大きなハードルだった。

DATA KING'S FIELD

メーカー /フロム・ソフトウェア
発売日/1994年12月16日

定価/6300円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

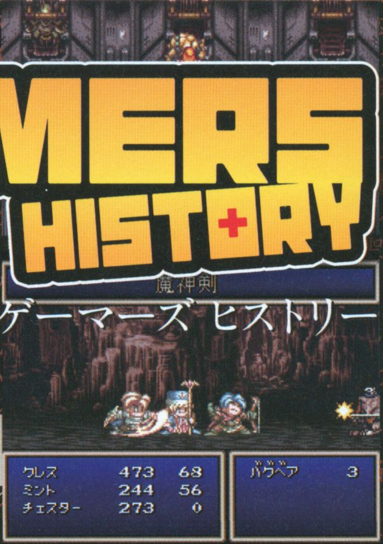
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

シリーズ中『Ⅰ』～『Ⅲ』までGAで配信されているが、中古ソフトを購入する方が安上がりである。それ以降のシリーズも中古価格は安め。

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー





1995年



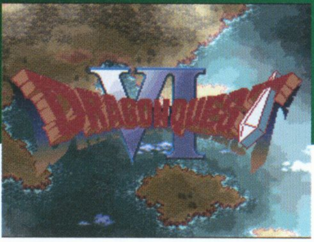




新体制で開発されたSFC最後のドラクエ

ドラゴンクエストVI

幻の大地



難解なテーマに挑んだ天空最古の作品

シリーズ6作目にあたる『ドラゴンクエストVI 幻の大地』が発売されたのは、SFCの後期に差し掛かった1995年末であった。この頃、既に第5世代で猛威を振るったプレイステーションが発売されて1年が経過しており、SFCで制作された『ドラクエ』の新作もこれが最後となった。

この作品から開発陣に動きがあり、これまで開発を受け持ってきたチュンソフトが撤退し、山名学氏のハートビートに変わっている。とはいえ、山名氏は元々チュンソフトに在籍。『III』からプログラムに携わっており、『IV』ではAIを構築した実績を持つ人物。ゆかりのあるスタッフによる開発という意味では環境が劇的に変化したわけではなさそうだった。

作品の位置付けとしては「天空シリーズ」の3作目であり、舞台設定は『IV』『V』よりも前で、最古の時代の物語となっている。ただし、ストーリーに直接的な繋がりを描写する場面はなく、作中で天空との関連について言及されることもない。しかし、本作に登場するゼニスの城の構造が天空城に似ていたり、主人公専用装備の形状が天空の武具を想起させるものであったりと、ほのかに前2作を匂わせる伏線はいくつか存在する。

本作のストーリー自体もこれまでの作風とはやや異なっており、比較的白黒がハッキリしている『ドラクエ』シリーズにしては、人物に関するドラマなどが明確に説明されていない部分が散見され、結論をプレイヤーの想像に任せている部分が多い。それに夢と現実2つの世界を旅して自分を探すというテーマも合わさって、やや不思議かつ難解なストーリーとなっている。ただ、シリーズの根底にある感動・冒険・ユーモアという点は削がれていないので、終わってみればやっぱり『ドラクエ』となるのはさすが。賛否ある作品ではあるものの、結果はSFC版だけで320万本を売り上げている。



強制的に仲間になる主要メンバーの他に任意で仲間にするかを決めるキャラもいる。写真のアモスは選択を間違えると二度と仲間にならない。



わけもわからずオープニングでいきなり魔王と対決という展開は多くのファンに衝撃を与えた。ここから世にも不思議な冒険が始まる。



夢と現実の世界を行き来してトラブルを解決していく。序～中盤までは物語の本筋がなかなか見えてこないが、それだけに発見が楽しい作品である。

実体を取り戻す旅





序盤から中盤にかけては主人公達の実体を取り戻すべくムドーと対峙する。ムドーは魔王のひとりであるが、倒した後、実は大魔王の手下にすぎないという『III』のような展開が待っている。

DATA ドラゴンクエストVI 幻の大地

メーカー/エニックス
発売日/1995年12月9日

定価/11400円

対応ハード

- AC アーケード
- PC パソコン
- FC ファミリーコンピュータ
- SFC スーパーファミコン
- MD メガドライブ
- PCE PCエンジン
- 64 NINTENDO64
- PS プレイステーション
- SS セガサターン
- GC ゲームキューブ
- PS2 プレイステーション2
- DC ドリームキャスト
- Xbox エックスボックス
- GB ゲームボーイ
- GBA ゲームボーイアドバンス
- DS ニンテンドーDS
- PSP プレイステーション・ポータブル
- etc. その他のハード

ダウンロード販売

- バーチャルコンソール：未配信
- ゲームアーカイブス：未配信
- プロジェクト EGG：未配信

流通本数が非常に多いためSFC版の中古価格は驚くほど安い。リメイク作であるDS版も比較的安いため、こちらを購入するのもいいだろう。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

装い新たに復活した転職システム



スライム格闘場
格闘場はスライム系の魔物を仲間にして戦わせることができる。上位ランクの報酬は魅力的。

育成のシステムは職業が固定だった前2作と変わり『Ⅲ』以来となる転職システムが復活した。

今作では序盤の段階ではまだ職業が付かず、ゲーム中盤から職と転職の概念が生まれる形で、無条件で転職できる基本職が9、諸条件を満たすことで転職可能になる上級職と特殊な職が9と計18もの職業が存在する。勇者も上級職のひとつにカテゴリーされており、上級職すべてをマスターすることが転職の条件となっているが、主人公だけは特別に上級1職をマスターすれば勇者になれるよう縛りが緩和されている。

各職業に就くと武闘家の会心アップ、盗賊の盗むなどそれぞれの特性が備わるのと、職業レベルが上がると呪文と特技を覚えることができ、習得した呪文・特技は別の職に転職しても引き継がれる。ただし、職業のレベルを



乗り物も多彩になり、空飛ぶベットや魔法のじゅうたんを始め動く島（ひょうたん島）といった変わったものまで登場した。



おしゃれ度（かっこよさ）を競うベストドレッサーコンテストはサブイベントのひとつだが、ストーリー進行上でも参加は必須となる。

上げるには格下以外（ゲーム後半のエリアは例外あり）のモンスターとの戦闘で熟練度を稼ぐ必要があり、個人のレベル上げと並行して職を極めていくシステムであった。なお、転職を重ねてキャラの強さが画一化しないように、元から持つ個人のステータス値に職の能力値の補正を掛けているので、パーティーメンバーの力が均等化することはない。これにより元来戦士系のハッサンは魔法系の職業とは相性が悪い…といったようなキャラによって得手不得手が生じる。

しかし、特定の職には強力な特技が複数存在するため、キャラがある程度鍛え上がるゲーム終盤にもなれば個の力云々は関係ないといえるほど強くなる。この点については無双するのが快感と思う方もいれば、バランスブレイカーと感じる方もいるので賛否両論である。

一方、前作よりもさらに大容量化されたROMにより、寄り道要素が拡充され、かっこよさを競うベストドレッサーコンテストなどのコンテンツが追加



シリーズきっての強ザコといえるキラーマジンガも本作で初登場。海底宝物庫やヘルクラウド城などに出現し、数々のプレイヤーを震え上がらせた。



テリーが初登場
本作では戦力として微妙だったが、テリーの人気は高く後に『モンスター』シリーズの顔に。

された。お楽しみダンジョン、はぐれメタルへの転職を可能にする悟りの書入手など、クリア後のやり込みも豊富で、キャラを極限まで強化し規定ターンまでに隠しボスを倒せば衝撃の裏エンディングを見ることもできる。



ダーマの復活



当初は主人公が勇者になることを恐れて封印されているが、ムドーを倒すことでダーマ神殿で転職が可能になる。なお、現実世界のダーマは大魔王に滅ぼされ廃墟になっている。

ロマンシング サ・ガ3



致命的なバグも少なくプレイしやすい

ゲームボーイでの三部作に始まり、フリーシナリオを採用したSFCの2作で地位を確かなものにした『サ・ガ』シリーズ。そのシリーズのSFCにおける最終章となったのがこの『ロマンシング サ・ガ3』である。『1』では独創的なシステムとともにバグや作り込みの浅さが話題になり、『2』ではシステム面が改変され致命的なバグは少なくなったが、頻繁に入れ替わる主人公とパーティーメンバーに感情移入がしにくいという問題点が浮き彫りとなった。

そういった経緯で発売された本作は『1』と『2』のいい部分を集めたようなシステムを採用しており、シリーズでも最高レベルの完成度を誇っている。複数のキャラの中から主人公を選択できる点など、シナリオに深く関係する部分は『1』に近く、技の閃きや陣形など戦闘面は『2』からの影響が大きい。

シナリオ面はお馴染みのフリーシナリオが導入されており、イベントを進める順番などはプレイヤーに一任されている。また、キャラ固有のイベントも存在し、それによってエンディングが変わったりもする。主人公以外のパーティーメンバーはプレイヤーが自由に加入させることができ、雪だるま・ロブスター・妖精といった人外キャラも存在。加入させるためにイベントのクリアが必要なキャラもいるため、1度のプレイでは全てのキャラを把握できないだろう。これらのキャラは主人公に選択できる8人を加え総計30人もの大所帯であるが、キャラ立ちがはっきりしており、そちらの評価も高い。ただし、ゲームをスムーズに進めたいというプレイヤーにとっては、選ぶべきキャラがある程度固定されてしまうため、その他のキャラはほとんど意味をなさなくなってしまう。このような効率重視のプレイヤーにとって、『1』に近いシステムはあまり魅力的に映らないかもしれない。



仲間の中には1度パーティーに入れてしまうと外しにくいものや、ラストバトル直前に抜けてしまうものもいるので注意が必要だ。



主人公は男4人、・女4人の計8名から選択。さらに宿星と得意武器を選択することで、キャラをある程度カスタマイズ可能だ。



戦闘中の閃きは『3』でも健在。電球が頭上に光れば技か見切りを閃いた合図となる。また、技の極意を習得すれば他のキャラでも使えるようになる。

個性的な仲間達





仲間にできるキャラには雪だるま・象・ヴァンパイアなど個性的な面々が揃っている。また、写真下のロビンのように本物と偽物（父親）の、どちらか一方しか仲間にできない場合もある。

DATA ロマンシング サ・ガ3

メーカー/スクウェア
発売日/1995年11月11日

定価/11400円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

中古ソフトは安価であり、配信も利用可能。SFC～PS時代のスクウェアのゲームは複数のプレイ手段があるのが当たり前になっている。

1度クリアしただけでは本作は極められない



SFC屈指のグラフィック
SFC末期の作品だけあり、SFCの機能を使い切った高品質なグラフィックを堪能できる。

戦闘面では『2』から搭載された技の閃きが印象深い。技の種類は大幅に増加しており、前作ではあまり使われなかった小剣や棍棒も実用レベルになっている。それに比べると術は威力がかなり低くなってしまって、術系のキャラはやや活躍させにくくなっている。そして、同じく『2』から継承された陣形にはパーティーメンバーが2人〜4人専用のものもあり、少人数プレイがやりやすくなっている。

そして、本作独自の要素として主人公を控えにまわすことで、コマンダーモードを発動させられる。このモードでは各キャラごとにコマンドを入力できなくなるかわりに、強力な陣形技の使用が可能になる。これは文字通り陣形固有の技であり、この存在によって陣形が前作以上の意味を持つようになった。また、同様に合成術もコマンダーモード専用になっており、ギャラクシィやクリムゾンフレアといった前作で猛威をふるった術は通常モードでは使えなくなっている。このコマンダーモードは無理に使う必要はないが、モード縛りプレイなどにも活用でき、特に2度目以降のプレイの幅が広がるのは確かである。

ただし、サラを主人公にした場合は別で、ラスボス戦を前に主人公がパーティーから抜けてしまい、強制的にコマンダーモードでラスボスと戦わなければならなくなる。これはストーリーの根幹にも関わる部分なのであまり深くは言及しないが、初プレイ時にサラを主人公にしていて、この仕様に驚いたプレイヤーも多かったはずである。また、ほかにもメンバーから外れてしまう仲間も存在するが、ここではあえて伏せさせてもらう。

このように終盤に罠が存在するものの、ゲーム自体の難易度はシリーズ3作の中では低め。これまで『サ・ガ』を敬遠していた方にも是非プレイしてもらいたい作品だ。



HPは戦闘終了後に全回復するが、戦闘中にHPが0になった場合はLP（ライフポイント）が減少。LPが0になった場合はそのキャラは死亡する。



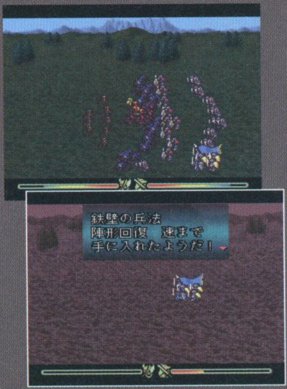
コマンダーモード
主人公を陣形から外すことで使用可能になる。強力な陣形技が使用でき、HPも自動回復する。





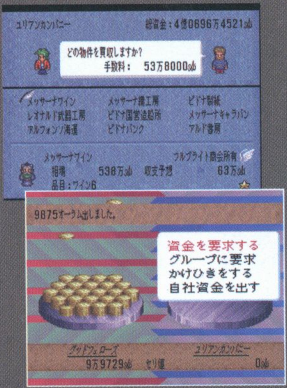
フリーシナリオは健在。数多く存在するイベントのどれをこなすか、どう対処していくかはプレイヤー任せだ。

マスコンバット



パーティーでの戦闘とは別に数千人単位で行われる大規模な戦闘。陣形を決定し部隊に指示を出すことで自動的に戦闘が行われ、兵法を繰り出すことで自軍を有利に導ける。

トレード



会社の買収をシミュレートしたミニゲーム。任意で参加することができ、途中でギブアップも可能。駆け引きや資金の投入で物件を買収し、目標を達成すればクリアとなる。

壮大なシリーズの原点となる記念すべき一作

テイルズ オブ ファンタジア



SFC最大容量は伊達じゃない

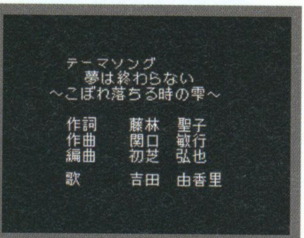
『テイルズ オブ ファンタジア』はナムコから（7作目の『テイルズ オブ イノセンス』以降はバンダイナムコゲームスから）発売されている人気RPG『テイルズ オブ』シリーズの1作目。制作したのは『斬』シリーズ・『天舞』シリーズといった尖ったSLGや『アークス』などのRPGで知られるウルフチームである。同社はもともと日本テレネットの開発チームが独立して興した会社で、主にパソコンゲームを中心に活躍していた。しかし、1990年には再び元の鞘である日本テレネットの子会社になっており、最終的にナムコ・テイルズスタジオ設立に伴いウルフチームは消滅してしまった。同シリーズの開発は基本的にこれら日本テレネット系メーカーによって行われているが、外伝的作品や移植・リメイク版は他のメーカーによるものが多く、マザーシップタイトル（他のシリーズのナンバリングタイトルに相当）では『テイルズ オブ イノセンス』がアルファ・システムの開発になっている。

前置きが少々長すぎたので本題に入ろう。本作の発売された1995年12月は、PS・SSといった次世代機が発売されてから1年が経過していた時期である。SFCはまだ現役ハードであったものの、発売されるゲームの数は急激に減少していた。そのような時期に発売された本作は、当初あまり注目されないゲームで、まさかこれほどの長寿シリーズになろうとは誰も考えなかったであろう。しかし、その人気と名声は徐々に高まっていき、2作目の『テイルズ オブ デスティニー』で人気が爆発。PSで発売された本作のリメイク作も大ヒットとなった。

SFCで発売された作品ゆえに本作の媒体はROMカセットである。しかし、オープニングでいきなり歌つきのテーマソングが流れるなど、SFCのゲームの常識を覆すような演出を見せる。また、グラフィックも次世代機のゲームに負けておらず、主要キャラに声優の声があてられているなど、SFCにおける最大容量のゲームはその実力を存分に発揮していたのである。

シリーズ作品1

テイルズ オブ デスティニー	PS・PS2・DC
テイルズ オブ エターニア	PS・PSP
テイルズ オブ デスティニー2	PS2・PSP
テイルズ オブ シンフォニア	PS2・GC・PS3
テイルズ オブ リバース	PS2・PSP

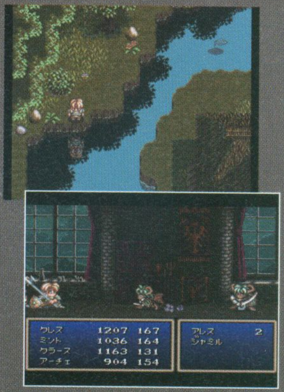


ゲーム開始前のデモではテーマソングが流れる。すでに声の出るゲームは珍しくなかったが、SFCでここまでボイスに拘るゲームは貴重である。



『里見の謎』で話題になった名前入力のランダムセレクトは本作にも実装されており、使用すれば様々な珍名にお目にかかれる。

SFC最大容量ROM



本作は48MbというSFCにおける最大容量のROMを使用している。そのため、水面に映るキャラの姿や戦闘時のボイスなど、それまでのSFCソフトとは段違いの表現がとられている。

DATA テイルズ オブ ファンタジア

メーカー/ナムコ
発売日/1995年12月15日

定価/11800円

対応ハード

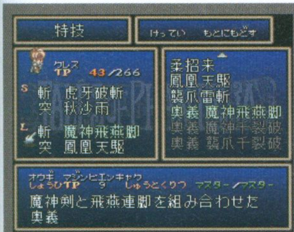
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

3種類のハードでリメイクされているほか、PSPの『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX』にもクロスエディション版が収録されている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

戦闘もシナリオも よく練られている



奥義
主人公が使う特技を使いこなしていけば、より強力な奥義が習得できる。

本作において特徴的なのは、やはりその戦闘システムであろう。LMBSと名付けられた戦闘は横スクロールのアクションゲームになっており、リアルタイムで敵キャラと戦うようになっている。操作できるのは主人公のみで、他のパーティーメンバーはあらかじめ設定しておいた作戦に従って自動的に行動する。そのため、魔法などは完全にコンピューター任せになってしまい、やきもきする場面もある。ただ、全キャラをリアルタイムで操作するというのは無理であり、このような仕様になっているのは致し方ないところ。むしろシンプルな操作でパーティーによるアクション戦闘を実現したことを評価したい。

シナリオ面では序盤から主人公の住む村が襲撃され、両親を含む村人が虐殺されるなどハードな展開が見られる。その後は過去の世界に飛ばされ、冒険をすることになるのだが、魔王を倒すという王道をいく目的にはそぐわないほど悲喜こもごもなストーリーが待ち受けている。

そして、そのストーリーを盛り上げるのが主人公を含めたキャラ達である。本シリーズはキャラの人気が高いゲームとしても有名で、それはシリーズを重ねるごとに顕著になっていく。そのため、本シリーズは女性の人気が高いことも特徴の1つとなっており、その片鱗は本作からも伺える。ただ、いわゆる腐女子といわれるファンが増えたのは次作である『テイルズオブデスティニー』以降である。

ここまでは本作のいい部分をあげてきたが、実は問題点も多数存在し、特に厳しめの戦闘バランスを批判する声は多い。本作では一部のザコ敵が凶悪なまでに強く、気がついたらキャラが戦闘不能になっていたという場面に数多く遭遇する。後の移植作ではこの問題は改善されるのだが、それはそれで今度はヌルすぎるという批判を招いてしまったのである。



石取りやレースなどのミニゲームのほか、必ずしもこなさなくてもよいサブイベントが豊富に用意されている。



各地にいる精霊と契約すれば召喚術が使える。召喚術は計12種類存在するが、契約前には精霊との戦闘に勝たなければならない場合が多い。

LMBS



戦闘システムにはリニアモーションバトルシステム（LMBS）と呼ばれるアクション要素が取り入れられている。パーティー中で操作キャラは主人公のみで、他のキャラはオートで行動する。



フードサックによる回復
フードサックに食べ物を入れておけば歩行中にHPが回復する。

シリーズ作品2

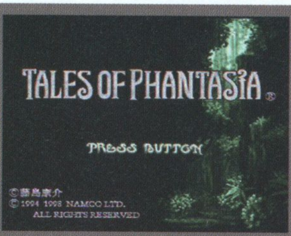
テイルズ オブ レジェンディア	PS2
テイルズ オブ ジ アビス	PS2･3DS
テイルズ オブ イノセンス	DS･PSV
テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3･Xb360





戦闘中に操作キャラ以外は自主的に行動するが、あらかじめ命令を出しておけば行動をある程度制限できる。

オリジナルよりもリメイク作が売れた



PS版
1998年に発売されたリメイク作。ストーリーは同じだが、細かなシステム上の変更がある。

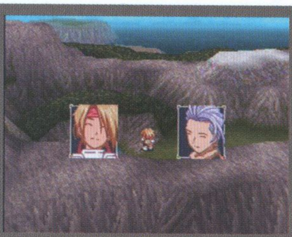
ここからは『テイルズ オブ ファンタジア』のリメイク作の話をしていきたい。本作は『テイルズ オブ』シリーズの中で最も数多くリメイクされており、1998年にはPS版が、2003年にはGBA版、2006年にはPSP版が発売されている。その後も2010年に携帯アプリ版、2013年にはiOS版も発売されており、本作の根強い人気を物語っている。

その中でも最初に発売されたPS版はSFC版の4倍近い売り上げを記録しており、この作品から本シリーズをプレイし始めたファンの方も多いかと思われる。また、2作目の『テイルズ オブ デスティニー』からのファンも、その1年後に発売された本作を購入したのであろう。

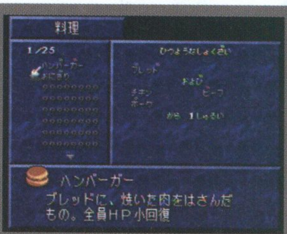
SFC版ではオープニングの歌に驚かされたが、このPS版ではオープニングに美麗なムービーが使用されており、これもかなりの好評を得ていた。もちろんSFCより上位のハードで発売されたわけで、よりパワーアップしているのは当たり前なのだが、料理やフェイスチャットといった新たなシステムの導入に始まり、戦闘システムの改変、新規パーティーメンバーやエクストラダンジョンの追加など、SFC版をクリアしたプレイヤーも満足できる内容になっていた。また、前述の戦闘バランスの改善も変更点だが、こちらは賛否両論である。

続くGBA版はグラフィック面においてはSFCと大差がなかったが、PS版の要素に加え戦闘時の操作キャラを変えられるなどの変更点がある。そしてPSP版はフルボイスエディションと名付けられたとおり、ほとんどのシーンでキャラがしゃべることが最大のウリになっている。

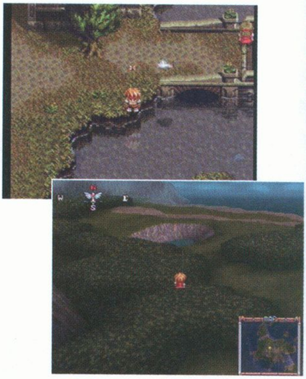
そして最後にiOS版であるが、これによって本作も基本無料の課金ゲームになってしまった。この点に関しては色々と意見のある方も多いかと思われるが、本誌では深く追求しないでおきたい。



3Dマップ上ではフェイスチャットと呼ばれるキャラ同士の会話も楽しめる。これによりキャラの性格に深みが増した。



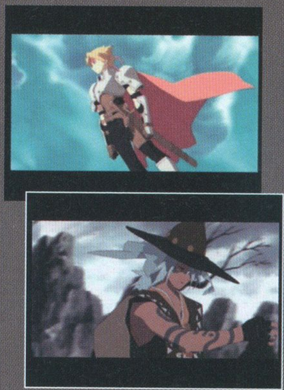
料理
複数の食材を組み合わせて料理を作れる。また、各キャラに料理の熟練度が存在する。





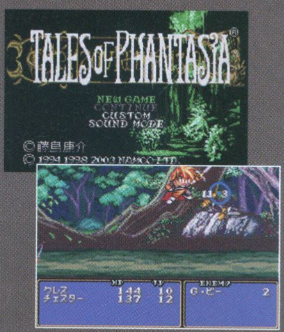
戦闘システムはP-LMBSと呼ばれ、2回連続の通常攻撃が可能になったり、よりアクション性が高いものに変更されている。

ムービー



PS版の特徴の1つとしてムービーの存在があり、これは当時としてはかなりの高品質であった。また、媒体がCD-ROMになったため、音声や主題歌もよりクリアな音質になっている。

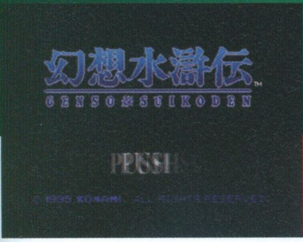
GBA版



2003年8月発売。2Dの外見はSFC版譲りだが、システム的にはPS版から引き継がれたものが多い。その後、2006年にフルボイスが特徴のPSP版が発売された。

コナミ製RPGで最も有名な王道ファンタジー

幻想水滸伝



王道の呼び名が示す通り 誰でも楽しめる安心設計



戦闘は斜め上からの視点。キャラ毎に武器の種類が固定のため、ショートレンジの武器を持つ仲間は前衛からしか直接攻撃が行えない。

本作『幻想水滸伝』はタイトルの通り、中国の小説「水滸伝」をもとに作られている。舞台となる場所や登場人物は原案と大きく異なるが、圧政に苦しむ人々を救うべく、水のほとりに集まる英雄達の物語という根幹の設定は同じといえるだろう。

発売は95年の末。当時、PS初の本格王道ファンタジー RPGという触れ込みで発売された作品でもあるため、いくつかの特徴を除けばゲーム内容は非常にオーソドックスで遊び易さ満点。その間口の広さも手伝い高評価を得て、コナミを代表するRPGシリーズといわれるまでになった作品である。



クリティカルヒットが発生すると攻撃の模様がアップになるなど、戦闘中はカメラのズームや移動が効果的に使われている。

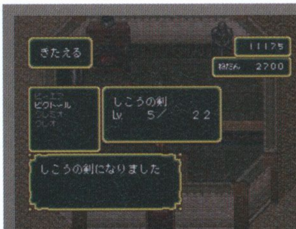
第1作となる本作で基本的なシステムは完成されており、紋章を宿すことで使用する魔法や、ストーリーの核心部分ともいえる27の真の紋章など、後の作品でも一貫して使われる世界設定が存在。また、シリーズの中でも特に人気を集めた第2作までの戦闘スタイルはすでに本作で確立されている。前衛3、後衛3人の6人パーティー方式による攻撃の遠近の概念に加え、特定メンバーの組み合わせで使用できる協力攻撃、クリティカル攻撃時のエフェクトなど、当時としては戦闘システムとその演出面が非常に凝っていた。

戦闘で使用する武器は店で購入するのがRPGの定番だが、武器屋が存在しないというのもこの作品の特徴のひとつ。防具に関しては購入もでき、ダンジョンなどで宝箱から入手することも可能だが、武器については最初から持っている物を鍛冶屋で強化するのみとなる。

なお、ストーリーが進むと鍛冶屋はもちろん、各職種の店主を仲間にすることができるので、弱い装備の仲間を連れてわざわざ街まで移動することなく強化できるのも、本作ならではの特徴といえる。

シリーズ作品

幻想水滸伝Ⅱ	PS・PSP
幻想水滸伝Ⅲ	PS2
幻想水滸伝Ⅳ	PS2
幻想水滸伝Ⅴ	PS2
幻想水滸伝ティアクライス	DS
幻想水滸伝 紡がれし百年の時	DS



鍛冶屋に行って武器を鍛えることで攻撃力が上昇。ただし、鍛冶屋にもレベルがあり、序盤の鍛冶屋で最強まで鍛えることはできない。



戦闘で全滅すると選択肢が出現。ここで「あきらめない」を選ぶと、レベルは戦闘時のまま前回セーブに戻るバグがあった（PS版のみ）。

DATA 幻想水滸伝

メーカー／コナミ
発売日／1995年12月15日

定価／5800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

オリジナルのPS版は格安で入手できる。PSPの『幻想水滸伝I&II』は本作と続編が一本になったお買い得パック。PC版は入手しにくく高価だ。

※…PS版の発売日・PS版の定価

ゲームバランスの良さでストレスなくプレイ可能



資金アップにも使えるギャンブルタイプのミニゲームは、ストーリーイベントとしても発生する。勝負に勝つと仲間になるといった具合だ。

第2作までの人気が高いということは前述の通りだが、その後も続編は製作され、ナンバリングタイトルだけで5作品存在。それらは全て真の紋章を巡る物語として世界観の繋がりがあり、セールス的にも一定の成功も収めている。しかし、肝心の真の紋章に関しては若干うやむやなまま現在に至り、セールスも減少したせいか近年では続編が作られることもなくなっている。

真の紋章そのものは本作より以前から存在する設定となっており、それを友人から託された主人公が政府に追われるというのが物語の導入部分となる。逃亡する中で主人公は反政府組織である解放軍と合流。その仕事を手伝うことでますます政府と敵対することになるのである。

なお、序盤で真の紋章を託されるさらに前。物語でいえば冒頭の冒頭でしか入手できないアイテムというのも本作には存在する。いわゆる隠しアイテムのような存在で、獲得ポッチ（通貨単位）や獲得経験値が上昇するというもの。入手法については別途解説しているが、このような細かい仕掛けは多様にあり、パーティに特定の仲間がいる場合にのみ発生する会話など、細部にまで拘った作り込みが見られた。これらもファンの心を掴んだ要因のひとつだろう。

細かい点をさらに挙げるなら、ミニゲームでのポッチ稼ぎや、レベルアップシステムの妙もある。ポッチを賭けて遊ぶミニゲームでは、セーブ&ロードを駆使して失敗したらやり直すことで、序盤でも大金を稼ぐことが可能。とはいえ、ゲームバランスが崩壊するほど稼ぐには時間が掛かりすぎる上に、普通にプレイしてもポッチが足りなくて困ることは少ない。また、極端にレベルの低い仲間でも強めの敵と数回戦闘を行うだけで、他の強い仲間とほぼ同レベルにまで上げられる。このことにより、レベルに差のあるキャラをパーティに入れても困ることは少なく、あまりストレスを感じずにプレイができるような作りが、随所に施されている。こういった仕様が本作の良さでもあるのだ。



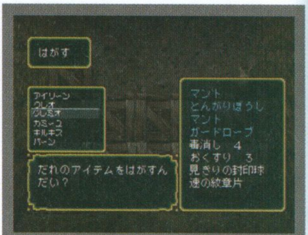
本拠地を手に入れると、その場所に名前を付けることになる。会話に本拠地名が出てくることも多いので、ふざけた名前を付けると後悔する。



カップにコインを入れ、高速移動したあとコインの場所を当てるゲーム。序盤からあるので動体視力が高ければ前半の良い資金稼ぎになる。



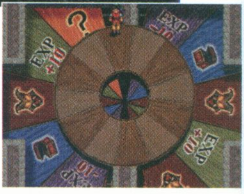
とにかく素早いのが売りのスタリオン。シリーズの名物キャラでもあり、仲間にするのに独特の条件が設定されていることでも有名。



いらないものは預けてしまおう

装備品の他は数個しかアイテムを持てないようになっているので、倉庫の使用頻度は高い。





レアアイテムが豊富に存在







ゲーム冒頭の謁見から帰宅後、単独でサラディの街まで行くとある男から幸運の封印球、テッドと2人で行くと金運の封印球が貰える。サラディまでの道のりが厳しい上に、どちらか一方しか入手できない。

多くの仲間を探し出せばおのずとクリアが近付く



お風呂に浸かってリラックス
入ったところで特別な効果はないが、特定の骨董品を飾ると風呂場の変化を楽しめる。



テレポートが使える仲間を得ると、移動時間は大幅に短縮。逆にいえば、それまでは徒歩などの地道な移動手段で国内を巡ることになる。



いろんな仲間を連れて歩こう
特定のキャラをパーティに入れて話しかけると仲間になる。これが仲間集めの基本である。

反政府軍のリーダーから想いを託され跡を引き継ぐことになる主人公。首謀者を倒して民を圧政から解放しようと動き出すが、そのためには主人公自身も軍隊を持つ必要が出てくる。そして大勢の人間が集まれる場所として、湖畔の城=本拠地を手に入れることになる。

本拠地を得ると、これまでの少人数の戦闘以外に戦争イベントが発生。戦争は仲間3人でチームを組み、そのチームを複数作って動かすような形で行われる。仲間の組み合わせでチームの攻撃方法も異なるほか、敵の攻撃方法と味方の攻撃の相性も設定されており、忍者を使って敵の攻撃を特定してから行動するなど戦略性も高い。戦争イベント自体の発生回数は少なめだが、城を持ち、政府と戦うという本作には必要不可欠な要素で、シナリオの盛り上げ役となっていたのはいうまでもないだろう。

前述の通り、戦争ではチームを組むことになるが、チームバリエーションを増やすには一人でも仲間を多く集めることが重要。ストーリーの都合で仲間になるキャラクターだけでもクリアは可能なのだが、戦争イベントを有利に進めるには多いに越したことはなく、このことも本作のバランスの良さに繋がっている。

仲間が多くいたほうがストーリーがスムーズに進行するため、プレイヤーは仲間を集めるために行動する。しかし、仲間にするにはキャラ毎の条件があり、それを試行錯誤することで仲間集めそのものが楽しくなってくる。そういった相乗効果が生まれるように作られていたのだ。

そうこうするうちに物語は佳境へ向かい、仲間が増えていくと本拠地には様々な施設や店舗がオープンするようになる。加えて仲間が一定人数を越えると城の外観が大きく変化し、最大4段階まで本拠地は拡大していくため、それも仲間集めを助長することに…。結局のところ、本作の魅力はこの、仲間集めとシナリオやゲーム性の上手なリンクに尽きるだろう。多くの仲間が登場する作品は他にも存在するが、集めることが作品を最も楽しくするというRPGは珍しく、その珍しさが当時のプレイヤーを魅了したのだと思われる。



戦争イベント&一騎打ち



回数はそれほど多くないが、戦争と一騎打ちは重要な要素。特に戦争では勝敗に関わらず一定確率で仲間が死亡することがあり、死んだままだとエンディングにも影響が出る。

108星を揃えてベストエンドを目指そう







仲間集めは本拠地が拡大するのに加え、エンディングをも変化させる。ある時点までに石版の名前を埋める（全員集める）と、イベントで死んだ仲間が生き返りベストエンドに向かうことができるのだ。

外伝的シリーズながらキャラ人気は本編をも凌ぐ

真・女神転生デビルサマナー



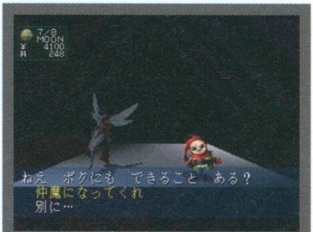
世界観を一新したメガテンの新機軸



物語の舞台となっているのは架空の都市。これまでの『メガテン』シリーズと比べて、プレイヤーに身近な設定となっている。

元々『女神転生』は西谷史氏の小説を原作としていたが、FCで発売された2作目からは、ほぼオリジナルのストーリーとなっていった。そして、SFCでは開発元であったアトラスが発売元として『真・女神転生』を発売し、続く『II』『if』によってファン層を確実に固めていった。そんなアトラスが次世代機セガサターンにおいて満を持して発売したのが、本作『真・女神転生デビルサマナー』である。

従来の「救世主」「ロウとカオス」といったテーマは本作ではなりを潜め、私立探偵（の体に憑依した主人公）を



悪魔との会話・仲魔といったシステムは受け継がれている。ただし、戦闘のテンポが悪化しているのは残念なポイント。

中心としたハードボイルド風の世界観でストーリーが成り立っている。これにはシリーズの世界観の設定に深く関わっている金子一馬氏が、「探偵物語」から強い影響を受けていることが大きく関係しているのだろう。

システム自体には大きな変化はなく、悪魔との会話や勧誘、そして悪魔合体といった要素は本作にも活かされている。32ビット機による表現力の向上、新機軸のシナリオとゲーム全体のボリュームアップ、好評であったシステムの継承と、本作には名作たりうる要素が満載であり、ファンの期待も非常に大きいものであった。

しかし、多くの部分では満足できる作品ではあったが、ロード時間と戦闘アニメーションの遅さ、新しく実装された仲魔の忠誠度といった問題が本作の出来に水を差してしまった。その

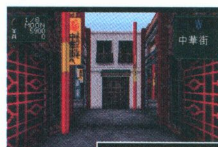
シリーズ作品

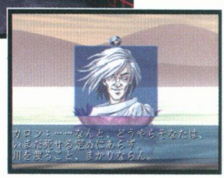
デビルサマナー ソウルハッカーズ	SS･PS･3DS
デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 超力兵団	PS2
デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 アバドン王	PS2



邪教の館がなくなったかわりに、HOTEL業魔殿で悪魔合体が可能。主のヴィクトルはシリーズを通して登場している。

結果本作の評価はイマイチであったものの、その世界観は好評であり、『デビルサマナー』シリーズはアトラスの新しい看板になっていった。







主人公は事件の巻き添えで命を失うが、私立探偵である葛葉キョウジの体に魂を戻されて蘇ることになる。

DATA 真・女神転生デビルサマナー

メーカー／アトラス
発売日/1995年12月25日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトの価格的にはSS版が圧倒的に安いが、セーブデータの消えやすさなど不安要素が多い。できれば追加要素も存在するPSP版をオススメしたい。

※…SS版の発売日・SS版の定価

セガサターン初期の名作A-RPG

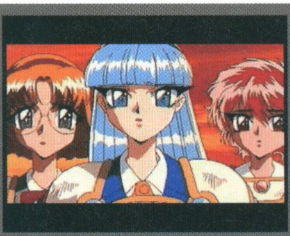
魔法騎士レイアース



原作モノの不安を見事に一蹴



基本は原作通りに進行していくが、一部キャラの追加などが存在するため、完全に原作と一致というわけではない。



アニメはごらんの有様。取り込み技術が発展途上だったためとにかく荒いが、当時はゲーム中にアニメが流れるだけで満足していたものだ。



先頭キャラが戦う仕組み。他のキャラはそれを見ているだけ。基本弓無双のため、ピンチになった場合にのみ切り替えるのが正しい使い方。

同名の原作を基に独自の解釈を付け加えたアクションRPG。原作読者およびアニメの視聴年齢層を強く意識しているであろう本作。そのため難易度はかなり抑えられており、アクション面に限定すれば上級者には物足りなさしか残らないのではないだろうか。が、肝心のゲーム性がそれを補っているため、SS初期の名作アクションRPGとして高い評価を得ている。

プレイヤーが操作できるキャラクターは原作でもおなじみの「獅堂光」「龍咲海」「鳳凰寺風」3人のヒロイン。プレイ中は基本的にいつでもキャラを切り替えることが可能だ。なお、3人固まって行動しているが、戦うのは先頭キャラのみであり、AIによるオート支援などは搭載されていない。ただし、3人は近接攻撃・長距離攻撃・遠隔攻撃と攻撃方法に違いがあるだけでなく、使える魔法の種類も異なるため、シーンによって使い分けるのが常套手段…と言いたいところだが、ほとんどが鳳凰寺風の遠距離攻撃だけで事足りる。特にオート追尾機能を備えた溜め攻撃は強烈無比であり、あまりにもゲームの難易度が下がってしまうため、アクション自体を楽しみたいという人はご注意を。

ところで本作はほぼフルボイスがウリの1つとなっているが、これは原作ファン以外にはあまり喜ばれない代物である。なにせ本作のボイスは飛ばせないのだ。SS初期の作品でしかもセガ純正、力が入っているのは十分伝わってくるのだが、この辺がもう少し何とかなればさらに評価されたことだろう。また、時おり挿入されるアニメーションの画質が荒い点もマイナスだ。とまあ、これは当時のゲームは大体こんなものだったと言えばそれまでだが。

前述のボイス、アニメ以外はこれといった不満もなく、ストーリーの進行に合わせて更新される日記の存在や、アミュレット収集というやり込み要素も入っており、SS初期どころかSS史上に残る名作の1つと言っていいかもしれない。





DATA 魔法騎士レイアース

メーカー/セガ
発売日/1995年8月25日

定価/4800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

同名タイトルのゲームが複数のハードに存在するが、いずれも本作の移植ではない。また、中古ソフトは安価に入手可能である。

衝撃的なシナリオと斬新なシステムでプレイヤーを唸らせた

リンダキューブ



異端のシナリオとシステム これまでにないRPG

『リンダキューブ』は『天外魔境』シリーズでその名を一躍有名にした桝田省治氏が手がけたRPG。氏は『天外魔境』シリーズのような王道的RPG制作の過程でストレスが溜まり、本作を制作したと語っているが、実際に本作は国産RPGの中ではかなり異端であり、正統派RPGに対するアンチテーゼといった存在になっている。開発元はアルファ・システムで、こちらも『高機動幻想ガンパレードマーチ』など尖った作品を多く制作している。

本作に共通する目的は惑星が滅亡するまでに出来るだけ多くの動物を、つがいで集めるというもの。動物はフィールドやダンジョン内などの決まった場所に生息しており、戦闘で倒すことで捕獲できる。ただし、攻撃が強すぎた場合は動物の体が飛び散ってしまうため、あまりレベルを上げすぎると弱い動物を捕獲しにくくなってしまう。また、動物は季節限定でしか出現しなかったり時間で絶滅したりするため、全てを集めるのは至難の業である。とはいえ、別に全種類の動物を捕獲しなくてもエンディングは迎えられるため、記録にこだわるプレイヤー以外はシナリオを楽しんだ方がよい。捕まえた動物は箱船に登録すればいいのだが、余った動物はお店に売ったりアイテムの材料にしたりもできる。同じ種類の動物でも数多く集めればゲームを進めるうえで役立つということだ。

先に惑星が滅亡するまでと述べたが、本作ではゲーム終了までの期日が完全に決まっている。主人公達が住む惑星には巨大隕石が迫っており、その衝突を防ぐことは不可能なのだ。だからといって惑星の住民に死が迫っているというわけではなく、住民達は時間の経過とともに次々と惑星を脱出していってしまう。こういった仕様のおかげで本作は常に時間との戦いなのであるが、実際のところノルマクリアは難しくない。ゆっくりとシナリオを楽しんでOKだ。


PCE版はヒロインであるリンダの作画が安定しないところが残念なポイント。なお、リンダの髪がピンク色なのはPCE版のみである。



本作には3本のシナリオが存在するが、Cにはストーリーらしいものは存在せず、AorBをクリアした人向けになっている。


ゲーム序盤からフィールドの大半の場所に行くことができる。また、シンボルエンカウント方式で接触すれば動物との戦闘になる。

動物の捕獲



ケンとリンダに課せられた使命は、惑星滅亡までにできるだけ多くの動物をつがいで捕獲することである。ただし、シナリオABはノルマのクリアも楽で、ストーリーに集中できる。

DATA リンダキューブ

メーカー/NECホームエレクトロニクス
発売日/1995年10月13日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

PCE版とSS版の中古はかなり高めである。それらと比較するとPS版は安めだが、それでも配信を利用する方が安上がりになる。

※…PCE版の発売日・PCE版の定価

衝撃の展開が続く サイコスリラーRPG



セミリアルタイム方式
主人公の移動などによって自動的に時間が経過していく。タイムリミットには充分注意したい。

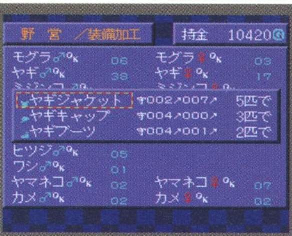
ここまではゲームのシステム部分を中心に解説してきたが、本作はそのシナリオ抜きには語れない。本作にはメインシナリオが3本存在するのだが、そのうちの2本は動物の捕獲という目的とはほとんど関係なく話が進む。これは同一のシステムで異なった3本のシナリオを実現させるための処置なのだろうが、こういった部分からも本作が異端であることが分かってもらえると思う。また、エログロ要素が強いのもシナリオの特徴で、特にムービーはグロいものが多く、そのためにPCエンジン版は18歳以上推奨になっている。本作をこれからプレイしようという人は、ある程度覚悟をしておいた方がいいだろう。

シナリオA「メリークリスマス」は（ここからややネタバレあり）ヒロインであるリンダが記憶喪失になってしまい、さらには殺人事件の容疑者にされてしまうという重い展開。その真犯人はサンタクロースの格好をした主人公ケンそっくりの男で、実はその男はケンの弟ネクであった…。

シナリオB「ハッピーチャイルド」ではリンダの家が襲撃され両親は惨殺されてしまい、リンダは左腕を失ってしまう。医者によって父親の腕を移植されたリンダは性格が豪快になり、襲撃の犯人捜しを始めるのだが、その過程で次々と事件が起こり…。

と、これら2本のシナリオはサイコスリラー＆ハンティングRPGの名にふさわしいもので、その根本となるテーマは狂気と愛だといえるだろう。ゲーム内ではこれらのシナリオを最初にプレイすることが勧められているが、ノルマもゆるめでシナリオを進めることに専念するうちにハンティング部分のコツもつかめてくるだろう。

そして最後のシナリオCは動物集めに特化したもので、これまでとは打って変わって暗い展開はない。登場キャラこそ同じだが、皆が主人公に好意的で明るい性格に変わっているのだ。

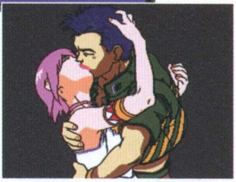


捕まえた動物は箱船に登録するだけでなく、売ったりアイテムの素材にも使用できる。そのため余計なくらい捕獲した方が後々役に立つ。



鬱展開
明るいシナリオの王道的RPGをプレイしたいという人は本作を購入するべきではない。







動物を箱船に登録すると様々な能力を習得できる。また、それとは別にレベルアップで習得する技能もある。

残酷描写



PCE版は残酷描写により18才以上推奨ソフトになっている。リメイク作であるPS版では表現がやや緩和されたが、SS版では再び規制が復活。いずれにしろプレイの際には覚悟が必要だ。

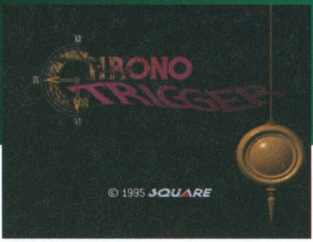
リンダキューブ・アゲイン



PS版『リンダキューブ・アゲイン』はグラフィックが全体的に新しくなっており、ムービーも追加されている。また、本編クリア後にタイムトライアル的なシナリオも遊べる。

時空を越えるドラマティックRPG

クロノ・トリガー



大人の事情が垣間見えるも その完成度は文句なし

企画段階で二転三転した経緯は『聖剣伝説2』の頁で述べた通りだが、原案が固まった『クロノ・トリガー』はドリームプロジェクトと題し『FF』の坂口氏、『ドラクエ』の堀井氏、鳥山氏という超絶コラボの下に制作された。

しかし、実際に制作の舵を取っていたのは『FF』シリーズでお馴染みの北瀬佳範氏をはじめとするスクウェア内製チームで、坂口、堀井の両氏は大人の事情からスーパーバイザー的立場で、実開発から一段離れた場所にいたという。ただ、シナリオの初期プロットは堀井氏が手掛けており、『ドラクエ』の主人公同様に喋らない主人公にこだわった氏が、スクウェア側とやり合った記述も残されている。完成したゲームはスクウェアスタッフによって大幅に手を加えられたものになったが、実際主人公のクロノは喋らないキャラクターとして仕上げられていた。

週刊少年ジャンプ、Vジャンプをはじめ各専門誌にも大々的に取り上げられたこともあり、本作は200万本超え（SFC版のみで）の大ヒットとなったが、その実、内容も秀逸で美しいグラフィック、臨場感あるサウンド、タイムトラベルをテーマにしたシナリオが話題を呼んだ。また、国内のみならず日本のRPGに対する見方が厳しい北米でも高い評価を得た。

タイムトラベルという性質上、主人公達は現在、過去、未来を旅することになるが、プレイヤーの起こした行動が後の時代にも影響を及ぼす手法は、まるで映画やドラマを観ているかのような意識にさせ、ゲームの中にグイグイ引き込まれる面白さがあった。細かな演出にも抜かりはなく、イベントではパーティーメンバーによって異なるテキストが用意されていたり、もっと細かいところではセーブ画面に「解けよ封印　呼べよ嵐」といったように、現在の進行状況に沿ったサブタイトルが添えられるなどさりげない部分の演出にもこだわった。



ストーリーを進める上でも必ず通るイベントだが、クリアした後もレコーダーがあればバイクレースのミニゲームで遊べる。

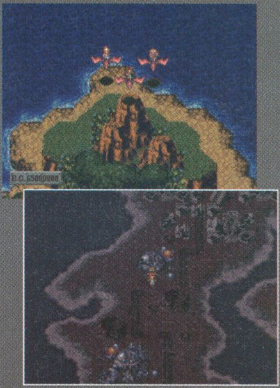


王国千年祭でマールと出会ったクロノ。そこで幼馴染みのルッカが発明したワープ装置がマールのペンダントと共鳴し、別の時代に飛ばされてしまう。



スクウェア製のRPGということで本作にもATBが搭載されている。名称はVer.2となっており、仲間のコマンドを同時に表示する機能が備わった。

タイムトラベル



最初に中世へタイムスリップしてからは原始～未来まで様々な時代を旅していく。シナリオは基本的に一本道だが、終盤にかけて自由に行動できるようにもなる。

DATA クロノ・トリガー

メーカー/スクウェア
発売日/1995年3月11日

定価/11400円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1200円
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

携帯アプリ・iPhone・Androidなどでもプレイ可能である。中古ソフトはDS版がやや高めであるが、SFC・PS版は安価に入手可能。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

ひとつの物語も結末は様々



連携技でダメージアップ
クロノ+ルッカで「かえんしゃりん」など、多彩な連携技を駆使した戦闘が楽しめる。

プレイヤー達の行動が世界に影響を及ぼすという点を上手く使い、本作は複数の結末が用意されているマルチエンディング方式が採用されている。

その数なんと12種類（全滅のバッドエンドを除く）。これはラスボスを倒したタイミングに由来し、非常に細かく条件分けされている。そういった条件があることから、演出の一貫ではなくゲーム序盤にラスボスと戦えて倒せばエンディングとなる点は、他に類を見ない特異な形である。もっとも開始直後にラスボスを倒すのは困難であり、極めて限定的な条件もあるので、一度で見て回るのは不可能である。つまり、エンディングをコンプリートしようと思ったら周回プレイが必須となるわけだが、そこで出番となるのが「つよくてニューゲーム」である。

これはそれまでのレベルや所持アイテムなどのプレイデータを引き継いだ状態で次の周回を行える現在ではすっかりお馴染みのシステムで、本作を機に多くのスクウェア作品で導入されるようになった。ただし、本作が業界初…というわけではなく、類似するシステムは以前から存在している。国内ゲームだと任天堂の『リンクの冒険』などがその先駆けである。



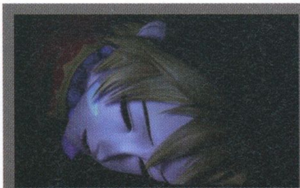
物語の途中で主人公が死亡してしまうという衝撃の展開は当時のユーザーを驚かせた。なお、マルチエンドの性質からこの状態でのクリアも可能。



ラスボスと目されていた魔王が展開によっては仲間にもなる。もちろん別の選択を取ることも可能で、その場合は魔王を殺すことになる。

もうひとつストーリー面で特徴的だったのが魔王の存在である。本作に登場する魔王は、主人公達と対立するという点では王道展開で『ドラクエ』的なエッセンスであるといえるが、単に悪のシンボルという存在に留まらず、プレイヤーの選択次第で味方につけることも可能なのだ。仲間のひとりであるカエルにとって浅からぬ因縁のあるキャラなので、仲間に加えるか悩ましいが、この辺も周回プレイで両方体験してみるのが正解であろう。

基本システムについては完全に『FF』寄りで、消費アイテムや魔法も流用されている。戦闘も然りでATBを使用しているため、アクティブなバトルを楽しめる。また、戦闘では2～3人の連携技というものが存在し、パーティーメンバーの組み合わせによって様々な攻撃を繰り出せるのがウリであった。3人連携の場合、基本はクロノが起点となるが、特殊なアクセを装備すればクロノ抜きの組み合わせでも3人連携が使える。



続編クロノ・クロス
本作発売から4年後、PSにて続編の『クロノ・クロス』が発売された。子供時代の幻という形でクロノ達が登場するシーンもある。



時の最果て
時の最果てはどの時代にも属さない場所。ここが旅の拠点となるほか、魔法も教えてもらえる。



つよくてニューゲーム



流れ通りにラヴォスを倒し通常のエンディングを見れば満足というのもありだが、つよくてニューゲームを使い周回プレイを行えば、やり残したことにも挑戦できるのでとことん遊べる。

音楽とキャラクター性が光る秀作

聖剣伝説3



深刻なバグは改善されたものの…

王道ファンタジー路線を貫き通しA-RPGの面白さを世に伝えた『聖剣伝説』シリーズ。その3作目が本作『聖剣伝説3』である。

今作ではキャラクターイラストに後の『クロノ・クロス』や『ブレイドアーツ』などのキャラクターデザインを担当した結城信輝氏を迎え個性を強調。さらに前作で名曲揃いと絶賛された菊田裕樹氏が引き続きサウンドを担当しており、今作においてはアコースティック楽器をベースとしたBGMで各シーンを盛り上げている。『聖剣』シリーズは各種サントラも発売されているが、前作と本作のアルバムは今でも高く評価されている。

ゲームの基礎となる部分は前作を踏襲しているが、魔法や必殺技の多くは動いて回避することができなくなっているため、アクション性はやや影を潜めた格好である。ちなみに次回作はジャンルがアクションアドベンチャーとなっているので、ナンバリングでは今のところ本作が最後のA-RPGとなっている。ただ、外伝シリーズでは『聖剣伝説LEGEND OF MANA』などがA-RPGとして制作されている。『4』は2ちゃんねるの家庭用ゲーム板クソゲーオブザイヤー上で次点に挙げられるなど評価が低く、ファンの間では前作、本作の流れを汲んだ『5』の開発を望む声も多い。

そして前作でゲーム進行ができなくなるような深刻なバグは、今作では改善傾向にあるものの、それでもいくつかの致命的バグが存在する。特に幽霊船では要リセットどころかセーブするとデータが使えなくなってしまう超危険なバグが発生するので、後述するクラスチェンジを行っている場合は幽霊船でセーブしてはならない。現在までVC等の配信で本作をプレイする手段はなく、リメイク版も制作されていないため、プレイ環境はSFC一択。本項を見て遊びたいと思ってもらえたら幸いだが、本作を手に取ったならバグには注意していただきたい。



大砲で別の大陸に移動できる他に、ぴーひゃら笛というアイテムを使うとブースカブーに乗って移動することも可能。



アクションを駆使した戦闘は前作から受け継がれているが、前作と比較するとややコマンドRPG寄りの操作性となっている。



A-RPGであることを考慮して導入されたリングコマンドは今作も健在で、各種設定から戦闘中の魔法、特殊攻撃の選択もここから行う。

6人の主人公



主人公は6名のキャラクターの中から選ぶことができ、向かっていく目標は同じでもそれぞれ背負っている背景が異なる。また、残りの仲間2名についてもプレイヤーがここで決める。

DATA 聖剣伝説3

メーカー/スクウェア
発売日/1995年9月30日

定価/11400円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

『聖剣伝説2』はVCで配信されているのに対し、本作の配信は実現していない。中古ソフトもSFCにしては高めになっている。

クラスチェンジの導入で育成の楽しみが増した



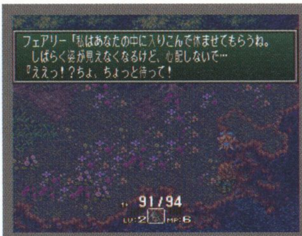
ステータスポイント
上限があるので際限なく偏らせることはできないが、プレイヤーが伸ばしたいステータスを決められる。

本作は前作のように主人公及び仲間キャラクターが固定されておらず、ゲーム開始時に6人のキャラクターの中から主人公と仲間2人を選択する形となっている。各キャラにはそれぞれにバックストーリーが存在し、オープニングや終盤の展開が異なる。終盤の展開は3ルートに分かれ、例えばデュランを選んだらアンジェラを入れておくとよりストーリーが楽しめる…といったように、必ずそうしなければいけないわけではないが、終盤ルートは基本的に男女のキャラがセットのストーリー構成となっている。また、物理or魔法特化、装備武器の違いなど戦闘に関係する性能も個別に違うのが特徴である。これも好みは千差万別だが、デュランやリースは比較的クセのないキャラで使いやすい。

キャラの育成については大きな変更があり、まず熟練度の概念がなくなった。これにより一般的なRPG同様、経験値を積みレベルアップでキャラを強化していくのだが、レベルアップ時に力や知性などのステータスポイントをプレイヤー自ら割り振ることが可能である。

加えて武器の概要も熟練度が廃止されたため、鍛冶によるグレードアップシステムもなくなり、武器は原則購入する形となった。ただし、最強装備については種システムを利用することが条件となっており、モンスターのドロップで対応した種を入手したら、それを宿屋にあるプランターに植えるといった一風変わった入手形態。変わっているといえば移動手段のひとつとして、大砲で飛んでいくという奇抜な要素もあった。

そして育成の目玉がクラスチェンジである。これはいわば元祖『FF』の成長要素を改良したもので、マナストーンの力を借りてキャラを大幅強化できる。クラスは全3段階あり、クラス1は素の状態を指す。従ってクラス2からが本番となるわけだが、クラスには光と闇がありどちらを選んだかで職が変化し、使える魔法と技も異なる。3段階目にも光or闇の選択があるので、最終的には4職に分岐する。やり直しが利かないためどうチェンジしていくかは初プレイでは特に悩ましい問題だが、クリアに支障をきたすようなバランスにはなっていないので、キャラ毎に色々試してみるのがいいだろう。



マナの女神の使いとして世界の危機を知らせるべく現れたフェアリー。半ば強引に主人公を宿主にするが、最後にはなんと…。



未だ根強い人気
主人公のひとりであるリースの人気はいまでも高く、薄い本の主役にも度々。



まだキャラが弱い序盤は回復魔法だけで乗り切るのが厳しいため、特にボス戦は回復アイテムを大量に準備しておくと安心。

光と闇



クラスチェンジは『FFI』のそれとジョブシステムを併せ持ったようなキャラ成長要素。光と闇のクラスを選ぶことで職業が変化する。なお、クラス3になるには専用アイテムが必要。



キャノントラベルとでもいうのか、大砲に入って別の都市に飛ぶ演出が存在する。これはストーリー上の必須イベントで使うには準備が必要。



初見プレイで最初に訪れる試練はローラント城奪還だろうか。ここではインターバルなしのボス2連戦が待っている。

天地創造



世界、文明の復活が主人公の使命

ゲームファンの間で「ソウル3部作」または「クインッテット3部作」と呼ばれるクインテット開発、エニックス発売の一連のA-RPGシリーズにおける第3作目がこの『天地創造』である。

キャラクターデザインには漫画「ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章」シリーズなどでお馴染みの藤原カムイ氏を起用し、好奇心旺盛な主人公を始め親しみやすいデザインでキャラクター性を高めている。

本作が発売された1995年は豊作の年であり、他ハードも含めて注目タイトルが揃っていたため当時はわかっている人がニヤリとするソフトといった感じで売り上げは20万本程度にとどまった。しかし、メジャータイトルにはなれなかったものの、時代が進んで過去作の発掘が進み、改めてその良さが認知された。いわゆる埋もれた名作・佳作の中に入る1本である。

重厚なタイトルが示すように、本作のストーリーは世界の創造をテーマにしており、今は亡きクインテットが『アクトレイザー』でそのジャンルを確立して以後、お家芸としていた破壊と創造をそのまま表した内容となっている。

この物語には地表と地裏、2つの世界があり、主人公が住む村は地裏にある生物が生存する唯一の村。そこで主人公がちょっとした好奇心から出入りを禁じられていた扉を壊しパンドラの箱の封印を解いてしまい、それが元で村人が氷化してしまう。何故か石にならなかった主人公と長老。そして長老から死滅している地表の世界を創造する使命を授かった主人公は、箱の中から出てきたヨミという謎の生物と共に旅立つ…というのが物語のプロローグ。いささかご都合的な部分も見られるが、無の世界から植物・動物・人間が復活し、文明を築いていくシナリオはプレイヤーをどっぷりゲームの中に引き込む。やがて文明が進み都市ができると、プレイヤーの行動でその後の発展の仕方が変化するのも面白い。



シナリオは弱肉強食の世界や人間の醜い欲望など、文明が築かれていく歴史の中で裏側の生々しい部分も見せている。



パンドラの箱を開けてしまったことにより、村の住人達がフリーズ状態に。主人公アークは封印を解くべく長老の命で試練の塔に向かう。



『ソウル』『ガイア』と同様に本作もA-RPGであり、基本的にフィールドは移動パート、ダンジョン等がアクション（戦闘）パートとなっている。

地表と地裏



このゲームの世界は地表と地裏に分かれており、最初は地裏でしか行動できない。しかし、やがて地表の存在が明かされると、冒険の舞台はそちらに移り問題を解決して世界を創造していく。

DATA 天地創造

メーカー/エニックス
発売日/1995年10月20日

定価/11800円

ダウンロード販売

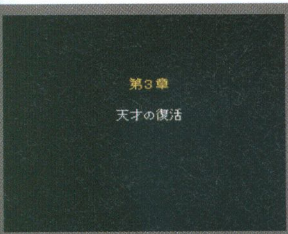
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

名作との誉れが高い本作だが、他ハードへの移植や配信は実現していない。そのためか、中古価格もやや高めになっている。

オリジナルティ溢れるゲームシステム



章仕立てのストーリー
ストーリーは全4章で括られており、各章をクリアすると過去に戻ることはできなくなる。

本作はシナリオに付随してシステムに珍しい要素を取り入れており、いわゆるメニュー画面が冒頭で主人公の相棒となるヨミが入っていた箱でできている。箱は後のストーリーにも関係する重要な要素を担っているが、メニュー画面としての使い勝手を考えた場合、魔法の使用に慣れがいるものの、道具、装備類などがきちんと階層分けされていて機能面としてもなかなか優れている。ちなみに『ソウル3部作』の物語はすべて独立したものであるが、ターボという同名の犬が全作に登場したり、『ソウルブレイダー』ではヨミの剣といったアイテムも存在した。

アクション面についても若干変わっていて、武器の種別は1種類のみ。しかも主人公は定番の剣ではなく、ヤリを用いて戦っていく。攻撃パターンも豊富でコマンドの組み合わせで多彩な技を繰り出せるようになっており、中でも無敵時間を利用して防御にも転化するミドルスライサーという技が戦闘で重宝する。反対にほぼ出番のない技も存在するので、攻略にあたり主要技のコマンドさえ覚えておけば問題ないということである。なお、アクションは戦闘中以外でもいろいろ行えダッシュ・ジャンプといった基本的なものから、持つ・投げる・押す・腹ばいなど特定の場面で活躍するアクションも存在する。本作では基本的にフィールド画面は移動目的でしか使われずエンカウントもないため、これらのアクションは施設やダンジョンなどで使用する。もちろんそれに応じて謎解きや仕掛けはたくさん用意されている。

また、前述のように本作では魔法を使うことも可能で、プライムブルーと呼ばれる水晶をコストにして店でリングやメダルにアイテム化してもらうシステムとなっている。リングやメダルは消耗品扱いなので、使用するとなくなってしまうが、プライムブルーは還元されるため何度でも再利用ができる。このプライムブルーは探索・サブイベント・ミニゲームで入手していくが、全103個（メダルとしてもらえるものもあり）をコンプリートするといったやり込み要素にも繋がっている。取りこぼしが生じる仕様ゆえ、アイテムコレクターは何卒慎重に。

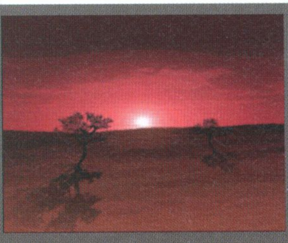


魔法もこのように箱の中で管理されており、部屋を呼び出して使用する。敵単体が対象の攻撃魔法は当てるのにコツがいる。



クインテットも登場
ゲーム内には開発のクインテットも存在し、会社を訪れることが可能。





SFC後期ということもありこの時期の作品は手抜き作でもない限り高水準のグラフィックであったとはいえ、本作のクオリティは賞賛に値する。



植物、動物、人間とのふれあいを経てゲーム終盤は急転直下の展開に。主人公の真の目的が判明したらクリアはもう目の前!

世界の偉人



地表の世界は現実の世界地図を模しており、名称はモジられていたりもするがそこにはコロンブスやライト兄弟など、史実を作った世界の偉人達も登場する。

不思議のダンジョン2 風来のシレン



風来人を主役にした シリーズ第2作目

『トルネコの大冒険』によってローグライクゲームの新たな道を切り開いたチュンソフトが開発した『不思議のダンジョン』シリーズ第2弾が、この『風来のシレン』である。前作では『ドラクエ』のキャラを主人公に抜擢していたが、本作は完全オリジナルキャラを使用。しかも主人公のシレンは無口な風来人という設定で、世界観は和風なものになっている。この変更はかなりの冒険だったと思われるが、前作がヒットしたのは『ドラクエ』のキャラによるものではなく、システムの完成度が高かったからである、というチュンソフトの自信の表れでもあったのかもしれない。結果的に本作は前作にも劣らないヒットとなり、『不思議のダンジョン』シリーズの地位を確立したのである。

主人公以外にも変更点は多々ある。その中でもまず目につくのが、冒険の舞台がダンジョンだけではなく屋外にまで広まったこと。また、前作では基本的に部屋が四角形だったのに対し、本作にはその縛りがない。これによってフィールドが自由に表現できるようになり、林の中、岩山、険しい道などの変化によって風来人シレンの旅が色鮮やかに描写されている。

前作での町はトルネコのお店がある1箇所のみで、1度ダンジョンに入ってしまうと、HPが0になるか巻物で脱出するまで戻ってこれなかったが、本作では道中にも町が登場するようになった。ここでは宿屋でHPが回復できたり、お店でアイテムを購入したりできる。これは町から町へと旅を続けているシレンの設定が活かされている部分だ。

そして、メインシナリオはテーブルマウンテンの頂上にある太陽の大地で、黄金のコンドルを解放すればクリアとなるが、本作もやはりここでゲームが終わるわけではない。前作以上に変化に富んだダンジョンがいくつも用意され、プレイヤーの挑戦を待っているのだ。

シリーズ作品

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物	GB・PC
不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!	N64
不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城	GB・DS
不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!	DC・PC
不思議のダンジョン 風来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	Wii・PSP
不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	DS・PSP
不思議のダンジョン 風来のシレン5※	DS

※不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス



『トルネコの大冒険』ではダンジョンの部屋が必ず四角であったが、本作では屋外にフィールドが広がっており、形も四角にとどまらない。



後の『不思議のダンジョン』シリーズで定番となるお店も本作で初めて採用された。これによりゴールドが大きな意味を持つようになった。

旅仲間



シレンは「お竜」「ペケジ」「座頭ケチ」という3人の仲間を連れて行くことが可能。それぞれ特技を持っていたりデメリットもあったりするが、上手く使えばそれなりに役に立つ。

DATA 不思議のダンジョン2 風来のシレン

メーカー/チュンソフト
発売日/1995年12月1日

定価/11800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

SFC版の中古価格は安め。リメイク作であるDS版はそれよりやや高めであるが、入手は非常に容易い。VCの配信も利用可能である。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

本当に長く遊べ コスパは最高である



道中に町が存在
町には宿屋やお店があり利用可能。また、敵も出現しないようになっている。

先に述べたお店もシリーズ初登場であり、これにより得点としての価値しかなかったお金が、大いに意味を持つようになった。さらに、このお店は泥棒という新たな楽しみをプレイヤーに与えてくれた。店主はプレイヤーが代金を支払わずにアイテムを持ち去ると番犬隊を呼び、店主と共にプレイヤーに襲いかかる。これをいかにかわして逃げ切るかというテクニックが、多くのプレイヤーによって開発されたのだ。大部屋の巻物を使う、落とし穴を利用する、つるはしで階段までの道を掘るなど方法は様々だが、一歩間違えれば死が待っているだけにその緊張感がクセになるのだ。

本作にはメインとなるテーブルマウンテン以外にも、罠を駆使しながら進む「掛軸裏の洞窟」、モンスターの肉を食べることによって発揮する特殊能力で切り抜ける「食神のほこら」、全



様々な壺を制作している人間国宝ガイバラ。「合成の壺」は非常に役立つアイテムだが、くだらない壺も多い。モデルは「美味しんぼ」の海原雄山。



本作には聖域の巻物は登場しないが、白紙の巻物に「せいいき」と書き込むことで、その効果が発揮される。

50問のパズル的ダンジョンのクリアを目指す「フェイの問題」がある。そして、これら全てをクリアすると挑戦できるようになるのが「フェイの最終問題」であり、これは前作の「もっと不思議なダンジョン」に相当する。この全てをクリアするのはかなりの時間と挑戦回数が必要であり、本作は本当に長く遊べるゲームであった。

『不思議のダンジョン』シリーズは本作の後も制作が続けられ、『トルネコ』と『シレン』が交互に発売されていたが、最近では『シレン』がメインシリーズになっているようだ（恐らく版権料の問題から）。また、チュンソフト以外からもシリーズは発売されており、『チョコボの不思議なダンジョン』『ポケモン不思議のダンジョン』といった作品がシリーズ化されている。さらに変わり種として『機動戦士ガンダム 不思議のダンジョン』『ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン』といった単発ものも存在。その裾野は様々な方面に広がりつつあり、新規のファンも増加していることから、今後もまだまだシリーズは続いていくだろう。



NPC
旅仲間とは別に多くのNPCが存在し、ダンジョン内にも登場する。



飛脚に頼んでアイテムを倉庫に運んでもらえる。ただし、アイテムを壺に入れてまとめて送ることはできないようになっている。

黄金のコンドル



「こばみ谷」はいくつかの町を挟みながら続いていき、30Fにいる魔蝕虫を倒せば黄金のコンドルが解放される。これによりエンディングを迎えられるが、ゲームはここからが本番と言える。

特殊ダンジョン

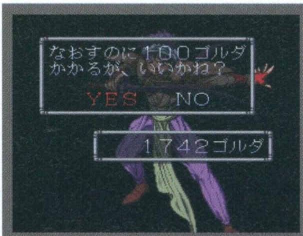


メインのシナリオである「こばみ谷」以外にも、敵を罠にかけられる「掛軸裏の洞窟」、敵を肉に変えるブフーの包丁を駆使して進む「食神のほこら」などの変わったダンジョンが存在する。

真・聖刻 La WARES

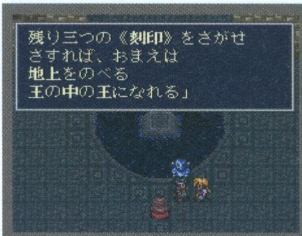


SFCを代表するクソゲー 様々な部分がだめな作品



買い物・魔法の使用時などに主人公の1枚絵がたびたび表示される。確かにキャラデザインは本作の中でも数少ないまともな点ではあるのだが…。

SFCで発売されたRPGの中にはクソゲーと評されるものがいくつか存在する。その原因はバグであったりシステムの悪さだったりするのだが、本作『真・聖刻』（ラ・ワースと読む）は褒めるべき部分の存在しない、いわばクソゲーの中のエリート。そのもとになっているのはホビージャパンから発売されていたテーブルトークRPG「ワースブレイド」で、それを中心としたメディアミックス（ワースプロジェクトと名付けられている）の一環として発売されたのが小説「聖刻1092」や本作なのである。



本作には誤字脱字が非常に多く存在する。地上は「のべ」ても仕方がないので、正しくは「統べる」である。

しっかりした世界観が既に構築されており、手本にするテーブルトークRPGのシステムもある。あとは原作をもとにしたシナリオを制作し、生身の場合と操兵による戦闘システムを作り上げれば完成が見えてくる。一見すると絶対に失敗しそうにない状況なのであるが、こんな場所にこそ魔物が潜んでいるのだ。

開発元はウルフチームを立ち上げたあと、同社を退職していた秋篠雅弘氏が設立したJフォース。しかし、同社は常にトラブルを抱えた状態で運営されており、1994年には既に倒産していたと言われている。そのため本作を含め多くの作品は孫受け会社によって制作されていたようであり、このような環境下では本作のようなゲームが生まれても仕方がなかったのかもしれない。



フィールド移動時には操兵に乗って戦うことになるのだが、攻撃方法は「殴る」と「蹴る」の2種類しか存在しない。



ダンジョン内などで生身で戦う際の戦闘画面。敵は最大2体までで、組み合わせはレベルによって決まっており、通常攻撃しかしてこない。

シナリオは小説を縮小したもの。グラフィックは月並みで画面の切り替えが遅い。2種類存在する戦闘には何の工夫もない。テキストには誤植が多く（ヒロインの名前にすら間違いがある）、バグもしっかり存在している。そのうえ、1日でクリアできてしまうほどの内容の薄さで、その大半はレベル上げに費やされるのである。



何かヤケクソ的なレベルアップ画面。ひたすらレベル上げをしなくてはならない本作を象徴しているかもしれない。

DATA 真・聖刻 La WARES

メーカー/ユタカ
発売日/1995年4月21日

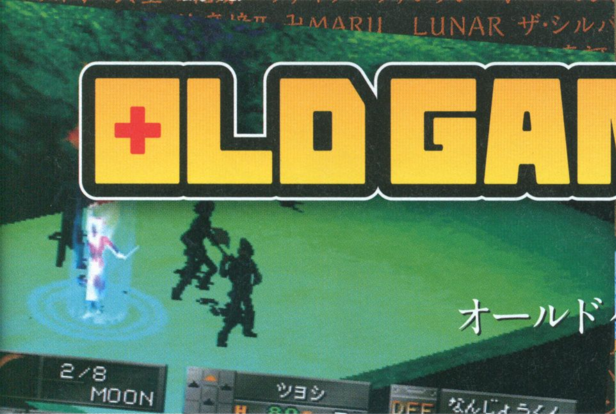
定価/9800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古価格は非常に安いが、たとえ原作の熱狂的ファンであっても本作を買う必要性は薄い。クソゲーマニアの方は買うべきだとは思うが…。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー

1996年









ヒット作の影でひっそり支持された

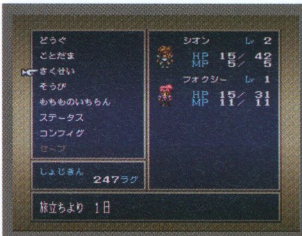
ルドラの秘宝



魔法が作成できる言霊システムを搭載



最初は3人の主人公から好きなものを選んでプレイ。一度シナリオを選んだ後でもセーブして別の章をプレイすることも可能だ。



言霊はさくせいコマンドから最大6文字まで入力が可能。強力な魔法を作るヒントはゲーム内のNPCからも聞ける。



戦闘は旧世代『FF』と同様にサイドビューで展開。ターン制のコマンド方式というのも同じだが、ATBは採用しておらず非常にシンプル。

『ルドラの秘宝』はスクウェア製であるものの、PSの勢力拡大の影響や同年のビッグタイトルに押されて一般的にはマイナーな存在。当時ほどほどにゲームを楽しんでいた層には、まさに知る人ぞ知るタイトルである。

開発には逆輸入版『FF』である『ファイナルファンタジー USA ミスティッククエスト』を開発したスクウェア大阪開発部のスタッフがメインとなり、仮面ライダー BLACKのキャラクターデザインや牙狼<GARO>の原作・監督を手掛けた雨宮慶太氏のクラウドが作画を担当している。

ゲームは同じ世界、時間軸で4人の主人公のシナリオが楽しめるようになっており、シオン・サーレント・リザのシナリオをクリアするとデューンが主人公となる最終シナリオがプレイ可能になる。それぞれの主人公の視点でひとつの物語が描かれているといえばわかりやすいと思うが、ある主人公が取った行動が別の主人公のイベントに影響を与えたり、別章の主人公の力を借りるシーンもあるなど、リンクもしている。章立てというと順序があって流れに沿ったプレイしかできないように思われがちだが、本作は各主人公の章を切り替えられるため、1人ずつ進めるもよし、3人同時進行させるのもよし…と自分の好きなようにプレイできるのも特徴である。

しかし、本作最大の魅力は言霊システムにあるといっていいだろう。これはプレイヤーが自ら文字を入力し魔法を作成するという要素で、文字によって属性や威力が異なる奇抜なアイデアであった。もちろん言霊には法則性があるのだが、他作の呪文や魔法を入力すると同様の効果が付くなど面白い作りであった。言霊の研究が面倒なら敵の魔法をそのままパクってもいい。ちなみにチ○コなどのヒワイなワードを入れてもきちんと魔法は成立するが、我々もいい大人。それを見て後で自己嫌悪に陥っても責任は持てない。

滅亡までの16日間



この世界は4000年周期で種族が滅び別の種族が誕生する。そのタイムリミットまでの16日間を描いた深いストーリー。ただラストは打ち切りが決まった少年マンガの最終回的な強引な展開も。

DATA ルドラの秘宝

メーカー/スクウェア
発売日/1996年4月5日

定価/8400円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

スクウェアのRPGの中ではややマイナーなタイトルであるが、VCで配信が行われている。中古ソフトも比較的安価に入手可能。



爆発的ヒットで世界を席巻したモンスターRPG

ポケットモンスター 赤・緑

小さな会社が制作した世界最高のゲーム

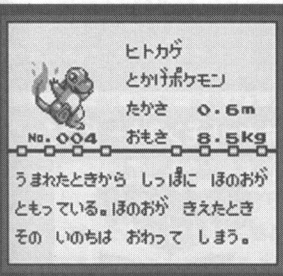
日本が世界に誇る超人気RPG『ポケットモンスター』は、全世界で最も売れたRPGシリーズであり、その累計はなんと2億3000万本を越えている。開発元はゲームフリークで、その創業者でもある田尻智氏が開発の中心になっている。

田尻氏はもともとアーケードゲーム攻略の同人誌「ゲームフリーク」を制作しており、その後は月刊ログイン誌上にて、田尻プロの名でビデオゲーム通信や（当時はログインの1コーナーであった）ファミコン通信などに寄稿していた。また、ゲームの制作も並行して続けていたようであるが、それが初めて日の目を見たのは1989年の『クインティ』で、同時にゲームフリークは会社化されている。本作の開発はこの時期から開始されており、6年以上もの歳月をかけて完成に至っている。ちなみに開発が始まった当時の本作の名称は「カプセルモンスター」というものであった。

こうして発売された『ポケモン』だが、当初は雑誌などでもあまり話題にのぼるゲームではなく、人気もそれほど高くはなかった。しかし、しばらくすると小学生などの低年齢層を中心に口コミで人気が広がっていき、爆発的なヒットへとつながっていった。特に対戦をメインとしたゲーム性は、相手に恵まれている小中学生にとって最高のコミュニケーションツールにもなり、ポケモンの交換・対戦を通して友情を深めたプレイヤーも多くいた。そして、この本作を中心としたコミュニケーションの連鎖によって、売り上げは劇的にまで伸びていき、最終的には日本国内で『赤』『緑』『青』の売り上げ総数は1000万本を越え、『ドラクエ』や『FF』と並ぶRPGの代表作になったのである。



150種類のポケモンを捕まえて図鑑を埋め、育てたポケモンを使って友達と対戦するのが本作の最大の醍醐味だ。



ヒトカゲ・ゼニガメ・フシギダネの3種のポケモンから1つを選び、冒険に旅立つことになる。『赤・緑』では選ばなかった2種は仲間にできない。



ポケモンはレベルが上がることで進化し強力になる。中には特定のアイテムが必要だったり、通信による交換が条件となるものもいる。

シリーズ作品

ポケットモンスター 金・銀	GB・DS
ポケットモンスター ルビー・サファイア	GBA
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール	DS
ポケットモンスター ブラック・ホワイト	DS
ポケットモンスター X・Y	3DS



ポケットモンスター 青

翌年発売されたマイナーチェンジVer.。交換でしか手に入らなかったポケモンが1Pで入手可能。

DATA ポケットモンスター 赤・緑

メーカー/任天堂
発売日/1996年2月27日

定価/3900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

未だに手放さない人が多いためか、中古価格は意外に安くはない。バグの修正など細かな違いのバージョンが複数存在するが、外見からは判断不能だ。

※…GB版の発売日・GB版の定価

凄まじい売り上げを誇る モンスター級ソフト



各ポケモンはいずれかのタイプに属し、相性によって攻撃の効果に大きな差がある。この相性がゲームに奥行きを与えている。

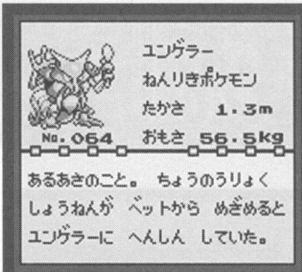
本作はプレイした時の年齢がことさら重要なゲームで、小中学生時にプレイした人々は交換や対戦を思う存分楽しめた層であり、人生最高のゲームに本作をあげる人も多いだろう。しかし、当時既に高校を卒業するような年齢だった人々（本誌のメイン読者層かもしれないが）は、本作を主に1人用のRPGとして楽しんだはずである。それはそれで充分楽しいゲームではあるのだが、どこか消化不良に終わってしまうのもまた事実。やはり本作は対戦と交換を楽しんだかどうかで、思い入れが大きく変わってしまうゲームなのである。

当初は『赤』と『緑』の2種類で発売された本作だが、96年10月には『青』が発売される。これは当初小学館の独占通信販売であったが、あまりの人気に一般販売されることになった。主な変更点としてはポケモンの出現率、交換でしか入手できなかったポケモンがフィールドに出現、ポケモンのグラフィックがほぼ一新などがあり、特に交換相手のいないプレイヤーにとってはありがたい存在であった。そして98年9月にはピカチュウが最初に仲間になり主人公の後をついてくる『ポケットモンスター ピカチュウ』（『黄』）が発売。既に世の中には相当数の『ポケモン』が出回っていた状況でありながら、『黄』は300万本以上を売り上げ、ゲームファンを驚かせた。さらに2004年に発売されたリメイク作『ポケットモンスター ファイアレッド』『ポケットモンスター リーフグリーン』も合わせて300万本以上の売り上げとなり、本作の根強い人気を世に知らしめたのである。

海外でも本作は記録的なヒットを飛ばしているが、英語圏では『ポケットモンスター』が男性器を連想させる言葉であることや、商標の関係から名称を『POKÉMON』に変更しての発売となった。そして、その熱狂ぶりは日本以上とも言えるもので、全世界における『赤・緑・青・黄』の売り上げは4500万本以上に達する。

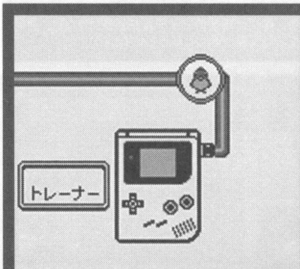


ポケモンリーグに出場するためには各地にある8つのポケモンジムを訪ね、ジムのリーダーを倒さなければならない。



ユリ・ゲラー？

同ポケモンの名称をめぐっての裁判は有名。最終的にはユリ・ゲラー氏側が敗訴している。



当時の小学生はポケモンの交換に困るようなことはなかったが、交換相手のいない年配プレイヤーは本作のためにGBを2台所有することもあった。



最後の敵はライバル

道中でたびたび戦うことになるライバルが、本作のラスボスになっている。



ゲームクリア後に仲間にできるミュウツー。エスパータイプが優遇されていたこともあり、その強さはかなりのものであった。

ポケットモンスター ピカチュウ



TV（映画）アニメの盛り上がりを受けて制作された新バージョン。ピカチュウが初めから仲間であり、主人公の後ろをついてくる。また、ロケット団の絵もアニメ版のものに替わっている。

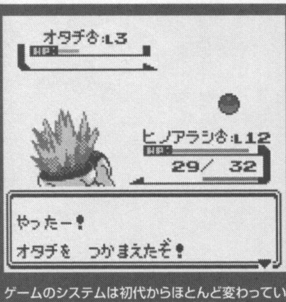
続編の新要素は カラーと時間



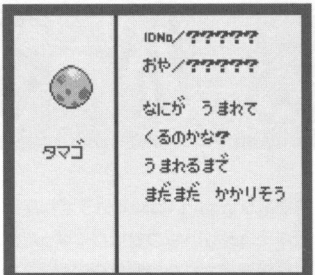
ポケットモンスター 金・銀
1999年に発売された続編。ゲームボーイカラーに対応したフルカラーが特徴的だ。

『赤・緑』の続編として発売された『金・銀』は、ほぼ前作のシステムを継承しながら、新しい面白さも詰め込まれた贅沢なゲームである。冒険の舞台にはカントー地方にジョウト地方が加わり、マップが大幅に広くなった。それに加えポケモンが100種類追加され、計251種類も登場する。これだけでもお腹がいっぱいになりそうな話だが、さらに新たなタイプも追加され、対戦バランスも向上している。そのほかにもポケモンの性別の導入や育て屋による卵入手など、ゲーム性も大幅に増し育成にも熱が入る仕様であった。

そして、ソフト内蔵の時計を利用した機能として、昼夜の概念が存在するようになった。これによって昼と夜では出現するポケモンが異なるように



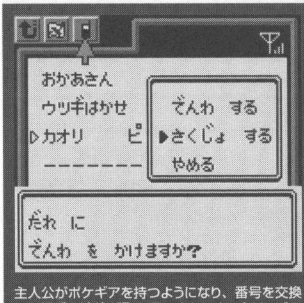
ゲームのシステムは初代からほとんど変わっていない。ポケモンの捕獲と育成、対戦がゲームの中核だ。



ポケモンの卵
多くのポケモンに性別が設定され、育て屋に預けることでポケモンの卵が入手できるようになった。

なっており、全種類をコンプリートするには時間にまで気を遣わなければいけないようになっている。この『金・銀』は日本で700万本以上、全世界では2300万本以上を売り上げており、前作には及ばないものの世界で最高のRPGの名に恥じないものであった。また、本作にもマイナーチェンジ版である『ポケットモンスター クリスタルバージョン』とリメイク作である『ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー』が存在している。

その後は2002年にGBA用の『ポケットモンスター ルビー・サファイア』が、2006年にはDS用の『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』が発売されている。そして2010年の『ポケットモンスター ブラック・ホワイト』に続き、最新バージョンである『ポケットモンスター X・Y』が2013年に発売された。初代から通してプレイしている層は既に30歳代も間近である（30を越えている人も多いだろう

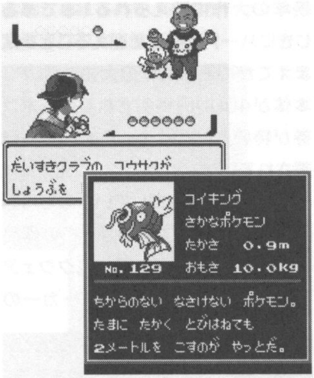


主人公がポケギアを持つようになり、番号を交換した相手と連絡が取れる。また、カートリッジの内蔵時計により時間の概念があるのも特徴。



ポケットモンスター クリスタルバージョン
『金・銀』のマイナーチェンジVer.でGBカラー専用。シリーズで初めて女性主人公を選択可能。

が）。現在ではネット回線を介して対戦が可能であり、昔のように相手に困ったりということもなくなった。今後はプレイヤーも段々と高年齢化していくのだろう。



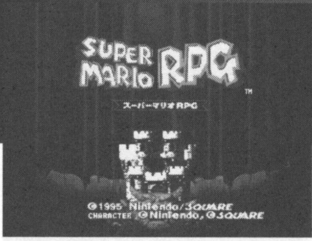
海外での展開



ゲームボーイの全世界的ヒットにより海外でもポケモンは爆発的なヒットとなった。特にアメリカでの人気は日本を凌ぐほどであり、グッズ・サウンドCD・映画などが売れに売れた。

マリオシリーズ初のRPGは異色のコラボ

スーパーマリオRPG



マリオの世界観を守りつつ新味を出すことに成功

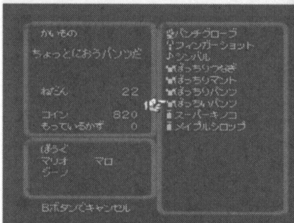
SFCのタイトルは2000年まで発売されているものの、実質のピークは1996年までといえ、同年に発売された本作『スーパーマリオRPG』は晩年の大作に数えられる1本である。じきにハードの終焉を迎えることを踏まえてか、その晩年の大物にはSFC本体が4000円割引されるクーポン券が特典として付き、TVCMでも強調されていた。

マリオの名前を冠しているので当然発売元は任天堂であるが、この作品はRPGのノウハウを持つスクウェアが開発に参加している。メーカーの枠を取り払ったいわゆるコラボ作品は近年そう珍しいものではなくなったが、本作が発売された当時は任天堂×スクウェアという大手メーカーが手を組んでひとつのゲームを制作するということはかなり異例であった。

制作にあたりマリオのイメージを壊したくない任天堂側と、剣と魔法のファンタジーを主戦場としてきたスクウェア側との間で落としどころを探すのに苦心したであろうことは想像に難くない。実際スクウェア側が「マントを着て剣を持ち馬に乗ったマリオ」のイラストを最初に提示した段階で宮本茂氏にギャップを指摘され、「マリオが武器を持つならハンマー」と進言されたことが明かされている（ニンテンドー 3DS公式サイト内の社長が訊くコーナー内において）。

こうして制作期間に約2年を費やし完成した作品は、マリオの特色とそのファミリーが持つ親しみやすさを残しつつ、コミカルなA-RPGとして世に送り出されたのである。

アクション性がある点はマリオだけに当然としても、RPGということできちんとしたシナリオがあり、キャラクターの性格が詳細に描かれるようになったのはシリーズの新しい収穫であっただろう。無論、作品数が多いだけに多少のブレは生じるものの、ピーチ姫はやさしいがおてんばな一面もあり、キレると怖い…といったようにキャラの性格設定は本作で固められた。



ギャグ要素に富んでいるので妙な装備品も多数ある。実用問題として装備品の効果説明が明記されないという不親切な部分もある。

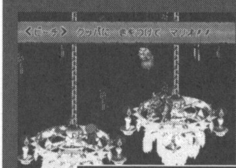


ジャンルはARPGに属するが、戦闘のベースはターン制のコマンド式となっており、そこにアクション要素を取り入れている。



レベルアップ時にはボーナスが付与され、攻撃や魔法などどのステータスを伸ばすかプレイヤーが決められる。

いつもの構図が…





マリオvsクッパのお約束の構図…と思いきや、プレイヤーキャラクターとして3人が共闘するシーンも。この作品から悪党=クッパのイメージも少しずつ変わっていったように思える。

DATA スーパーマリオRPG

メーカー/任天堂
発売日/1996年3月9日

定価/7500円

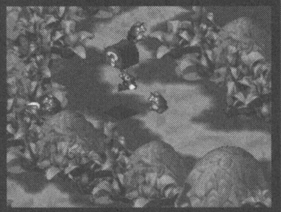
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

SFCの中古ソフトもVCの配信と同程度の価格で入手可能だが、バッテリーバックアップの電池切れというリスクも存在する。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	**SFC スーパーファミコン**	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

アクション性を殺さず シンプルなバトルに



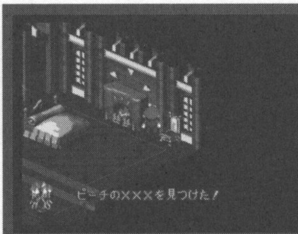
フィールドアクション
クォータービューのためやや見づらい局面もあるがフィールドではマリオが飛びまくり。

スクウェア製RPGの多くがシリアスな要素の度合いが強い傾向にある中、本作は全体的にほんわかした雰囲気を醸し出した世界観で、リンクやサムスが登場するセルフパロディやシュールな自虐的なネタも多く含まれているのが特徴。システム面でもターン制のコマンドバトルを採用しつつ、ジャンプを始めとするマリオの軽快なアクションを削がない工夫もされている。

フィールドマップでは従来のアクションシリーズのように、マリオはダッシュやジャンプの使用が可能で、それらのアクションを駆使してアイテムを取得したり、目的地に進む設計となっている。それに付随してフィールドには様々なギミックがあり、お馴染みの土管なども配置されている。この辺はA-RPGというより、まさにアクションゲームの『スーパーマリオ』シリーズを意識したそれである。



ばくれつカブトむしやワイン川くだりなど、本作にはクリアすると様々なアイテムがもらえるミニゲームも多数収録されている。



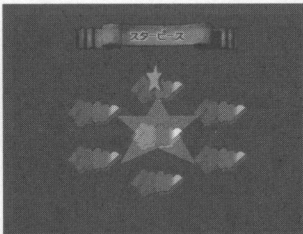
ピーチの秘密に触れる貴重なワンシーン。ピーチが仲間になった状態で同じところを調べると激烈にキレられるので注意。

戦闘においてもアクションを使う場面があり、タイミングよくボタンを押すと通常攻撃のダメージアップ、敵からのダメージ軽減となる。これが他のターン制バトルとはひと味違ったアクセントとなっている。さらにマリオ達の攻撃にはスペシャルわざという、いわゆる必殺技がキャラ固有で備わっており、タメる、ボタン連打、レバーガチャなどのアクションコマンドで効果をアップさせることができる。そのため、戦闘は『FF』シリーズのATBや『聖剣』シリーズのようなアクション操作がなくてもアクティブに展開させることができた。なお、このアクションコマンドシステムはスクウェアの手を離れた後の『ペーパーマリオ』シリーズにも受け継がれている。

一方でスクウェア色がまったくないかというとそんなこともなく、システムに関係する要素では『FFVI』のようにアクセサリーの効果がアビリティに近い働きを持ち、ステータスの強化や状態異常を防いでくれるほか、隠しボスでは『FF』のBGMが流れる。



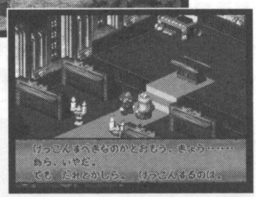
SFC時代からすっかりマリオのパートナーになったヨッシーも登場。ミニゲームでの登場がメインだが、戦闘中のお助けアイテムでも現れる。



スターピース
各地を冒険して散らばったスターピースを回収することが当面の目的である。

このように双方の特徴を上手く融和させた作品であったが、本作を最後に任天堂とスクウェアはおよそ8年間絶縁状態となってしまったのは有名な話。ただし、関係が悪化したのはN64に関するスクウェア側の発言が発端とされており、本作がトラブルの大元ではなかったようだ。





後継作品





この作品の後、『マリオ』シリーズのRPGは『ペーパー』シリーズと『マリオ&ルイージ』シリーズへと発展していった。開発にはスクウェアを離れた本作のスタッフも携わっている。

最終的にはTVアニメにもなったほろっとするRPG

ポポロクロイス物語



スマッシュヒットした PS黎明期の名作RPG

40万本以上を売り上げたPS初期の名作RPG。なお、本作に原作が存在することについてはあまり知られておらず、かつて朝日小学生新聞というこれまたマイナーな小学生向け新聞に連載されていた。一応の面影はあるのだが、主人公のピエトロ王子とヒロインのナルシアの容姿が異なり、キャラ設定にも違いが見られる。ただ、原作ベースの部分もあるので、ゲームで本作の世界観を気に入った方はチェックしてみると面白いだろう。

原作もゲームも、共通しているのは温かみがあるということではないだろうか。全体的にほのぼのとしたテキストが多く、優しい気持ちでプレイできる。そういったことを鑑みると、特に女性には強くオススメしたい一作と言えるだろう。

RPGの要たる戦闘シーンについては、シリーズでも最も難易度が高く、かなりキツめの調整となっている。キャラの立ち位置や魔法の効果範囲など、雑魚相手でもそれなりの戦略性を問われるシーンがかなり多く、ボス戦ともなれば一瞬の油断が命取りになることも。同じく万人向けのRPGで比較すると難易度の高さは『ドラクエII』並みかそれ以上。『ドラクエ』同様、続編ではこのシビアな戦闘がずいぶんとぬるくなってしまったが、ライトユーザーからの支持も多い作品ゆえ、とやかく言うのはやめておきたい。ちなみにピエトロとナルシアは魔法を使うことができるのだが、このうち数種類の魔法は実は使いこなすことで段階的に強化されていく仕組みとなっているため、出し惜しみは厳禁。戦闘は後になるほどキツくなるので、該当する魔法は序盤から積極的に使っていくのが攻略のコツだ。

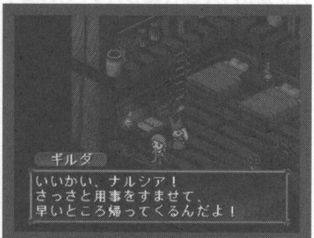
なお、戦闘シーンへの切り替えにはほぼ読み込みがない。これは街から外へ出る際なども同様であり、当時の状況を考えるとロードなしでゲームが進行するのは特筆に価する。ちなみにPS2で製作された2作品はいずれもロード時間が長く、ポリゴン化とともにファンから不評を買った。

シリーズ作品

ポポローグ	PS
ポポロクロイス物語II	PS
ポポロクロイス はじまりの冒険	PS2
ポポロクロイス 月の掟の冒険	PS2
ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険	PSP

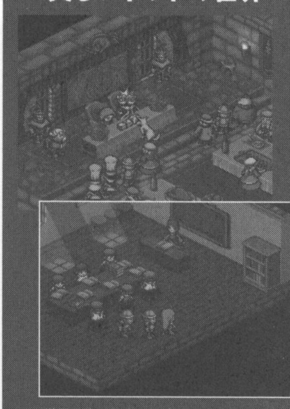


後に偉大なる王として君臨するピエトロ王子の一番最初の物語。こんな子供に世界の命運を背負わせるのもいささか酷な話ではある。



森の魔女ギルダとナルシア。一応は姉と妹という設定だが、合点がいかない方は多いはず。後のシリーズでその真実が判明。

美しいドットの世界



この世界に生きる人々は本当に生き生きと描かれている。PS以降急速に普及していったポリゴン化の波に飲まれることなく、見事にドットで表現しきった。

DATA ポポロクロイス物語

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1996年7月12日

定価/5800円

※…PS版の発売日・PS版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	**PSP プレイステーション・ポータブル**	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

『ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険』は本作と「II」のリメイク版+新エピソードになっている。また、中古ソフトは安価に入手可能。

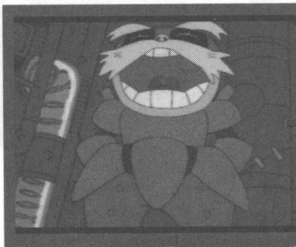
戦闘周りを除けば ほぼ完璧に近いデキ



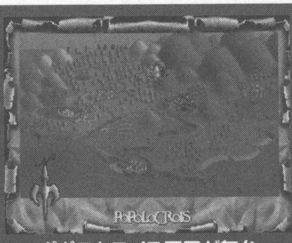
一部の魔法は成長する
上記のファイアーボールは使っていくうちに効果範囲が広くなっていく。

本作の良いところを挙げていくと本当にきりがないのだが、そのグラフィックも評価に値する。本作はキャラや建物にいたるまでドットで描かれており、そのどれもが見事なまでに生き生きとしているのだ。SFC時代の終焉と時を同じくして、時代の主流はポリゴンとなったが、当時のポリゴン技術ではここまで世界を細かく描きだすことは不可能だっただろう。住人たちは本当によく動き、その動きを見ているだけでも楽しめてしまうほど。また、彼らとの他愛のない会話もストーリーを進めるごとに細かく変化していくので、繰り返し話を聞くことで、本作の世界にどっぷりと浸ることができる。グラフィックと言えばもう1つ挙げておきたいこと。それは、時おり挿入されるアニメシーンだ。非常に完成度が高く、尋常ではないくらいにヌルヌル動く。アニメ自体はそんなに多くないのだが、逆に考えるとこのくらいのほうがゲームの流れを壊さなくていい。

話を元に戻そう。モブキャラでこれだけ楽しめるのだから、ピエトロをはじめとする主要キャラたちの物語はそれはもう語り尽くせないほどの魅力がある。本作は後にポポロクロイス王国の偉大なる王となるピエトロ王子の最初の冒険を描いたストーリーであり、後のエピソードに比べるとピエトロもどことなく頼りない。ガミガミ魔王や白騎士といった頼もしい大人たちに助けられながら少しずつ成長していくその姿を微笑ましく見守っていくという、保護者のような心境で楽しんだ方も多いのではないだろうか。ナルシアとの恋が成就するのはまだ先の話だが、甘酸っぱい恋の芽生えはちゃんと描かれているので、もし『II』しかプレイしたことのない人がいたら、ぜひこの初代も遊んでみてほしい。外伝色の強い『ポポローグ』を除けばシステム面に大差はなく、『II』より数年古い作品であっても十分に楽しめることを保証したい。



要所要所で挿入される上質のアニメーション。当時の他のゲームのそれと比較するとよく分かるのだが、驚くほどスムーズな動きを見せる。

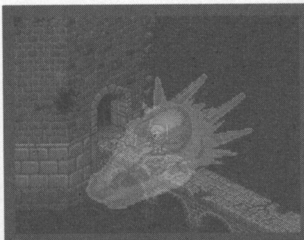


ポポロクロイス王国が舞台
舞台はそれほど広くなく、乗り物による移動はなし。ただしダッシュは可能。

ここまでオススメポイントを中心に話を進めてきたが、シリーズの初出にありがちなバッドポイントも幾つか挙げておこう。戦闘では各キャラごとに成功判定が設定されているため、残されたメンバーがたこ殴りにあってゲームオーバーになってしまうことがしばしば。また、エンカウント率自体も高く、調子に乗って先へ進もうとすると思わぬ強敵に遭遇し、これまたゲームオーバー。一応、マジカルロードという魔法を使えば戦闘を避けることができるのだが、自分と同格以上の敵には意味を成さないため使い勝手は悪い。『II』のぬるさはいただけないが、ライト層を考えると戦闘周りに関しては調整不足の感は否めないか。それ以外はほぼ完璧に近いデキなだけに、戦闘周りの仕様だけが悔やまれる。



シリーズでおなじみのキャラも多数登場。兵士のゴンとドンはとても貧弱なキャラクターだが、後のシリーズではたくましく成長した姿を見せる。



ピエトロの母・サニア王妃は竜族の長・老竜神の娘であり、息子のピエトロにもその血が流れている。初代では母を救うために旅をすることになる。

戦闘の難易度は高い



各キャラの立ち位置や魔法の効果範囲などを頭に入れながら立ち回る必要がある。しかし、敵の攻撃力と味方の体力のバランスが悪く、一撃死も多いのが難点。

マニア路線を継承しつつもファンの裾野を広げることに成功

女神異聞録ペルソナ



ifの学園もの路線をさらに拡大化

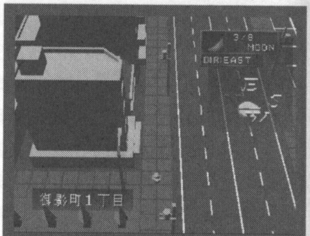
アトラスの看板タイトルの1つである『ペルソナ』シリーズ。その第1作目にあたる本作『女神異聞録ペルソナ』は、『メガテン』シリーズの要素を取り入れながらも独自のゲーム性を確立し、多くのファンを獲得することに成功している。それまでの『メガテン』シリーズは岡田耕始氏・金子一馬氏・鈴木一也氏といったFC時代からの、いわばオリジナルメンバーを中心に制作されてきたが、本作には当時新人であった里見直氏を抜擢。そのため、システム面からシナリオまで、従来のシリーズとは毛色の異なる作品に仕上がっている。

舞台が学園というのは『真・女神転生if …』と同じであるが、本作ではパーティーメンバーが全て人間であるため、より学園ものの設定が活かされている。また、これまでのシリーズでは完全固定であった（人間の）パーティーメンバーの一部を、プレイヤーが任意に選択できるようになった。選んだメンバーでシナリオが大幅に変わったりはしないものの、ゲームの難易度やプレイヤーが受ける印象などは変わる。感情移入度を優先させるか戦闘時の強さを優先させるかなど、プレイヤーによって基準は異なってくるだろう。

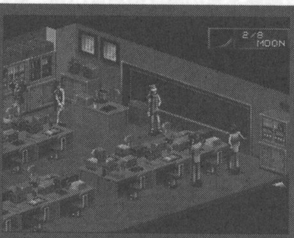
そして、パーティーに悪魔を加えられなくなった代わりに、メンバーにペルソナを憑依させることができるようになった。ペルソナを憑依させたキャラは、そのペルソナによって能力値が変化するほか、魔法や特技が使用可能になる。このシステムのおかげで一介の高校生達が魔法を使えるという一見おかしな事象が、自然な形で解決されているのである。

シリーズ作品

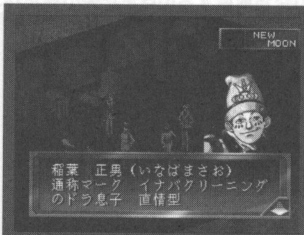
ペルソナ2 罪	PS・PSP
ペルソナ2 罰	PS・PSP
ペルソナ3	PS2・PSP
ペルソナ4	PS2・PSVita



屋外は俯瞰視点で建物内は3D視点になっている。3Dダンジョンが苦手な人には少々厳しいゲームだと言えるだろう。

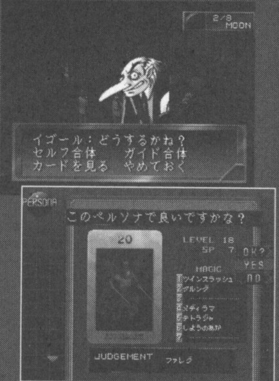


舞台の中心は学校で主人公達は高校生。これまでの『メガテン』シリーズよりも、学園ものとしての色が強くなっている。



固定キャラ以外のメンバーはプレイヤーが任意に選択できる。それぞれ得意武器や相性のいいペルソナが存在するので慎重に選びたい。

ペルソナ合体



ベルベットルームでスペルカード2枚を合体させることによりペルソナが生み出される。一見すると非常に単純なシステムだが、実際にはマニアックな要素が多く極めるのは大変だ。

DATA 女神異聞録ペルソナ

メーカー/アトラス
発売日/1996年9月20日

定価/6800円

※…PS版の発売日・PS版の定価

対応ハード

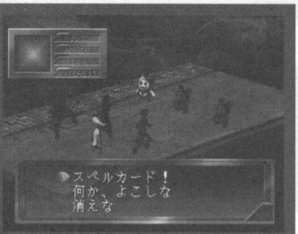
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

2009年にPSPでリメイク作が発売されている。PS版の中古はかなり安く入手可能だが、これからプレイするという方はPSP版の方がいいだろう。

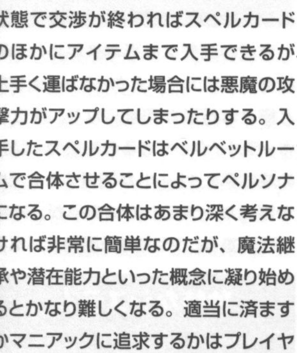
難易度はかなり高め プレイには根性も必要



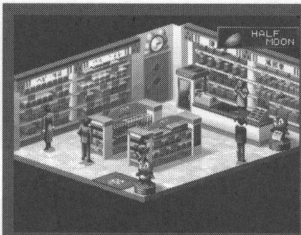
悪魔との交渉
ペルソナを生み出すために必要なスペルカードは悪魔との交渉によって入手する。

本作において非常に重要な存在であるペルソナ。それを作り出すためには敵として出現する悪魔と交渉し、スペルカードを入手する必要がある。交渉にはキャラごとに独自のコマンドが用意されており、悪魔のタイプによって効果が変わってくる。もしも最高の状態で交渉が終わればスペルカードのほかにアイテムまで入手できるが、上手く運ばなかった場合には悪魔の攻撃力がアップしてしまったりする。入手したスペルカードはベルベットルームで合体させることによってペルソナになる。この合体はあまり深く考えなければ非常に簡単なのだが、魔法継承や潜在能力といった概念に凝り始めるとかなり難しくなる。適当に済ますかマニアックに追求するかはプレイヤー次第で、こういったやり込み要素的なものがあるのは嬉しいところだ。

戦闘に関しても従来との変更点は



作成したペルソナを降魔させることでキャラの能力が上昇し、戦闘中に召喚すれば魔法や技が使える。



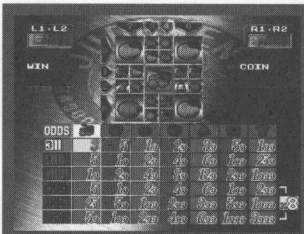
異世界にまで出店している薬局チェーン「サトミタダシ」。店内に流れるテーマソングは中毒性が高いことで有名である。

大きく、戦闘に突入するとクォータービューの画面が表示される。味方キャラはあらかじめ設定しておいた配置で登場するのだが、各キャラが装備可能な武器はそれぞれ射程距離が異なっているため、このフォーメーションをよく考えておく必要がある。戦闘時はオートだと武器攻撃しか行わないため、ペルソナを呼び出したりする場合はそれぞれコマンドの入力が必要。このペルソナ召喚演出は非常に時間がかかってしまうのだが、ペルソナの成長のためには我慢してこの演出を見る必要がある。そのため、本作の戦闘はかなりの時間が必要となり、ゲームクリアまでの時間もかなりのものになってしまう。そのうえ本作はセーブポイントが少なく難易度もかなり高めの

雪の女王編

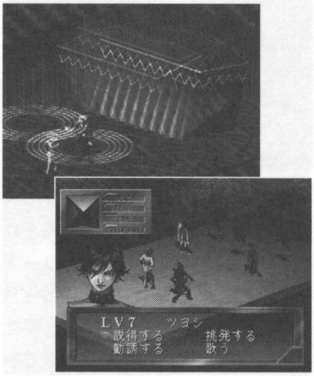


隠しシナリオ的な存在である「雪の女王」編は、ダンジョン探索に時間制限（余裕はあるが）があるなど難易度が上がっている。また、このシナリオは初回プレイでも選択可能だ。

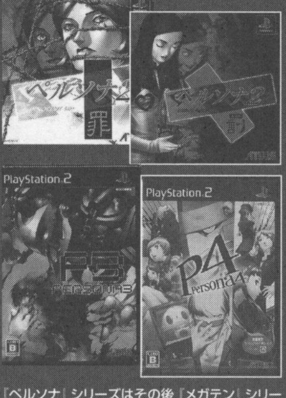


カジノももちろんあり
本作も『メガテン』シリーズと同様にカジノが充実している。

ため、もしも、これから本作をプレイしようと考えている方は覚悟をしておいた方がいいだろう。自信がないというのであれば、演出のカットも可能なPSP版をプレイするのがいいのではないだろうか。



シリーズ作品



『ペルソナ』シリーズはその後『メガテン』シリーズに並ぶアトラスの看板タイトルとなっている。また、2014年冬には最新作『ペルソナ5』の発売が予定されている。

スターオーシャン



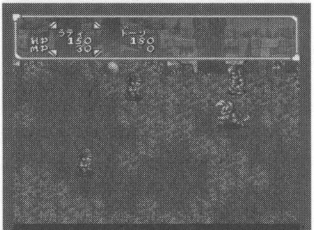
ウルフチームと袂を分かち トライエースが誕生



タイトルが示すように銀河系宇宙を巡るSFストーリーとなっており、アメリカのSFテレビドラマ、スタートレックを意識した場面も見られる。

現在まで本編が4作品、外伝やリメイクを含めると計10作品が発売されている『スターオーシャン』シリーズ。その始祖にあたる第1作目が当タイトルである。制作はトライエース。同社の処女作にして後の看板シリーズでもある。そして同社の生い立ち並びに本作の制作背景には、様々な事情が絡んでいた。

トライエースの前身は『ヴァリス』シリーズなどを生んだかつての老舗PCゲームメーカーの日本テレネット。その開発部署からウルフチームとして独立し、後の『テイルズオブファンタジア』の原型である幻の未発売SFCソフト『テイルファンタジア』の制作に着手していた。しかし、その現場において発売元と一悶着があり、その確執から主要スタッフがウルフチームを脱退しトライエースを設立。そして『スターオーシャン』を開発するに至る…という本作の誕生までには複雑な経緯があった。そういった理由から、従来のターン制バトルとは一線を画す敵味方がフィールドで入り乱れて戦うリニアモーションバトルを応用した戦闘など、『テイルズ』に類似している点がある。ちなみに両作の原案・プログラムは現トライエース社長の五反田義治氏である。



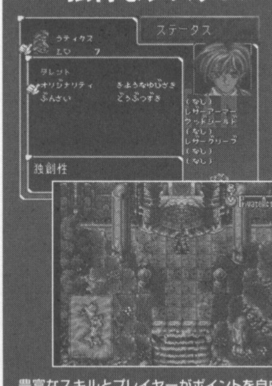
リアルタイムでキャラが動きまくる戦闘は『テイルズ』ではリニアモーションと名付けられているが、本作にも同様のシステムが搭載されている。

しかし、ゲームの世界観はまるで異なり『スターオーシャン』は本作を始めシリーズの共通項として、地球連邦/銀河連邦が話軸にあり、銀河系内で様々な異星人が登場するSFをテーマにしている。ストーリーの傾向も登場人物が共通の災害や戦争に巻き込まれて、その様子を同時進行的に描いているため、群像劇に近い。ほかにはプライベートアクション（PA）というサブイベント要素が存在するのも特徴で、町などでこれを発生させるとキャラクターの自由行動イベントが発生し、プレイヤーの選択によってその後のシナリオやエンディングが変化する。

育成の面では多彩なスキルから特技を覚えてアイテムクリエーションなど様々な行動が可能になり、幅広いキャラメイクができるのも魅力。特技の成功率にタレントが関係するなどやや複雑なシステムではあるが、内容を理解するとクセになる面白さがある。

シリーズ作品	
スターオーシャン セカンドストーリー	PS・PSP
スターオーシャン Till the End of Time	PS2・DC
スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-	PS3・Xb360

独特なシステム



豊富なスキルとプレイヤーがポイントを自由に振り分けることで、自分好みのキャラ育成が可能。このスキルシステムとPAはシリーズの目玉的要素として後の作品にも引き継がれていった。

DATA スターオーシャン

メーカー/エニックス
発売日/1996年7月19日

定価/8500円

対応ハード

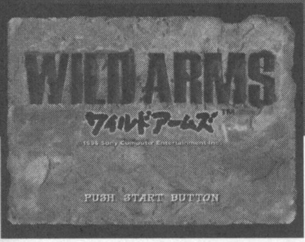
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

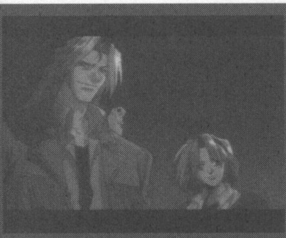
オリジナルであるSFC版、リメイク作であるPSP版共に中古ソフトはかなり安価に入手可能である。双方を1度に入手するのも一興だろう。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

SCE渾身のRPG
ワイルドアームズ



人気が上がったのは発売からしばらく後


SF世界を舞台としながら西部劇の世界観を融合させている。これは後のシリーズにも受け継がれていくことになった。

SFと西部劇という一見相反しそうな世界観を融合した本作『ワイルドアームズ』は、PSとSSがしのぎを削っていた1996年末に発売されている。当時は（今でもその傾向はあるが）いかに面白いRPGを発売できるかで、ハードの命運が決まっていた時代。当然ながらSCEは本作の発売には相当な期待を持っていたはずである。しかし、発売当初の本作はそれほど話題になることもなく、売り上げはパッとしなかった。それもそのはずで、本作からわずか1ヶ月後には『FF7』の発売が控えており、世間の注目は完全にそちらに向いていたのである。



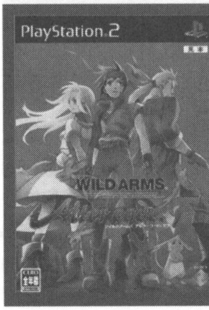
戦闘中に溜まっていくフォースポイントを消費して、様々なフォースアビリティを発動させることが可能である。

結局本作が日の目を見たのは『FF』フィーバーが一段落したころになってからで、その火付け役となったのがプレイした人の口コミであった。そうして徐々に人気が上がっていった本作はSCEを代表するRPGの1つとなり、シリーズ化されていくことになる。当時はまだネットも普及していなかった時代で、プレイヤー同士の情報交換は人と人を介することが多かったのである。

本作はその世界観やストーリーが話題になることが多い。しかし、本作の面白さを支えているのはグッズによるダンジョン探索だろう。グッズは各キャラが4つずつ所有しており、ダンジョンのトラップや謎を切り開くには欠かせない存在。このパズル要素こそ本作の醍醐味ではなかろうか。そしてこのグッズによってキャラに奥行きが増していることも確かで、それぞれのキャラの特徴を活かして謎を解いていく過程で、プレイヤーの感情移入度が増していくのである。

シリーズ作品

ワイルドアームズ セカンドイグニッション	PS
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード	PS2
ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	PS2
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	PS2
ワイルドアームズ クロスファイア	PSP



ワイルドアームズ アルターコード：エフ
単なるリメイクにとどまらない大幅な改修を受けたPS2版。そっくりなキャラとストーリーがパラレルワールド上で展開される。

グッズ



各キャラはバクダンやワイヤーフックといったグッズを所持しており、ダンジョン内ではそれらを使用して道を切り開いたり、宝箱を回収していく必要がある。

DATA ワイルドアームズ

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1996年12月20日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

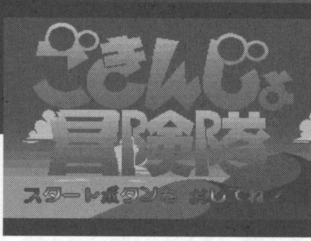
定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

本作と2作目がGAにて配信されているが、中古ソフトの価格が非常に安価なため、そちらを購入する方が安上がりである。

幼稚園児が主人公のコミカルRPG

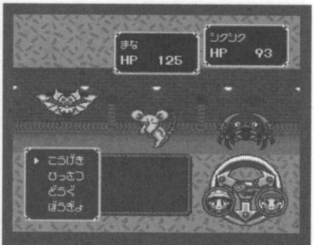
ごきんじょ冒険隊



出オチ感満載だが 中身の完成度は高い



幼稚園児の行動範囲は狭くて当たり前。そのため、メインフィールドは本当にご近所に限られており、RPGとしては異例の狭さになっている。



戦闘時には説得を試みられる、HPを消費して特技を発動できるなどの特色がある。また、成長は育成パートで行われるため経験値は入手できない。



冒険が終了すると主人公がどこに居ようとママがお迎えにやってくる。時空をも越えるその神出鬼没さは本作最大のネタである。

外国人から見た日本のRPGに対する疑問点の1つとして、なぜ年端もいかない少年少女が世界を救うために戦っているのか、ということがある。確かに国産RPGの主人公は大半が少年であり、フィクションとはいえ伝説の剣を持った子供というものに、筆者は常々疑問を感じてきた。しかし、本作の前ではそんな疑問の心配は無用である。なぜならば本作は幼稚園児を主人公とした、近所の日常が舞台のRPGだからである。

『ごきんじょ冒険隊』は漫画家の須藤真澄氏がキャラデザインをつとめ、同名の漫画も手がけている。主人公は幼稚園児の「まな」で、パーティのメンバーになる仲間も全て同じ幼稚園に通っている。主人公は神様からごきんじょの平和を守るように依頼されるのであるが、いかんせん幼児ゆえに月曜から土曜は幼稚園に通わなくてはならない。そのため、冒険は日曜日に限られていて、月曜から土曜は各キャラの育成にあてられている。

日曜日になれば晴れて自由行動が可能になり、秘密基地で仲間をパーティーに入れ、冒険開始となる。しかし、その行動範囲は実際の幼稚園児が歩いていけそうな、半径数百メートルがメイン。これでゲームとして成立するのだろうかと疑問に思う方もいるであろうが、意外にもRPGとしての完成度は高い。RPGが役割を演じるゲームであるならば、それが幼稚園児であっても何の問題にもならないということだ。

また、一見すると非常にライトなゲームに思えるが、隠し要素もいくつか存在し、奥の深いゲーム性も持っている。戦闘時にはフォーメーションチェンジによる能力値の変更も可能で、意外な戦略性も存在する。毎週日曜日のシナリオも1本あたりは短いものの、良くできている。このように本作は幼稚園児というネタに頼っただけの作品ではないのである。

育成パート



主人公は幼稚園児であるため、月曜日から土曜日は幼稚園に通っている。そのため、冒険をするのは日曜日に限られ、幼稚園では能力値を伸ばすための授業を受けることになる。

DATA ごきんじょ冒険隊

メーカー/パイオニアLDC
発売日/1996年5月24日

定価/7980円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

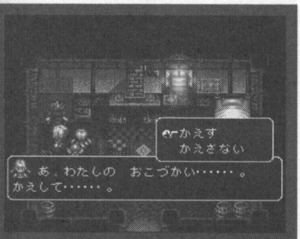
中古価格はSFCのソフトとしてはかなり高め。販売元であるパイオニアLDCが既にゲーム事業から撤退しているため、今後の移植・配信は期待薄だ。

スクウェアのSFC最終作品

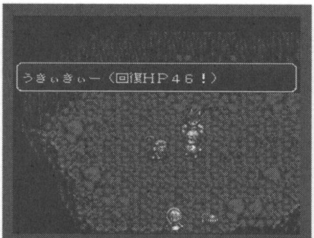
トレジャーハンターG



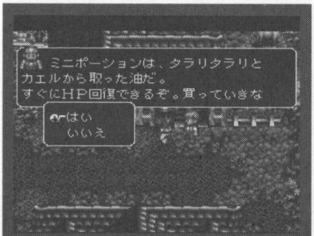
知らずにプレイしたら スクウェアとは気がつかない



フィールド上ではAボタンでバシバシすることで、草を刈ったりタンスをのぞいたり樽を壊したりもできる。



ダメージを与えるごとに経験値が入る、戦闘終了後にダメージがある程度自動回復するなど、独特のシステムが採用されている。



本作は異常なほどカエルにこだわったゲームでもある。戦闘・資金稼ぎ・ミニゲームと様々な場面でカエルが登場する。

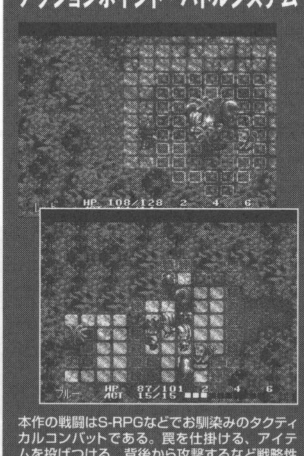
スクウェアは1997年の『FF7』発売を機に任天堂から離れ、両者の間には決定的な亀裂ができるのであるが、その前年にSFCで最後に発売されたスクウェアのゲームがこの『トレジャーハンター G』なのである。同社にしては珍しく制作は外注で、そのためあまりスクウェアらしさがないのが逆に特徴になっている。また、SFC自体が既に末期だったこともあり、売り上げは低め（他のメーカーなら充分ヒットと言えるが）で15万本程度にとどまっている。

ストーリー的には千年前の偉大なトレジャーハンターの子孫である兄弟が、父親の後を追って冒険に出かけ、最終的には闇王を倒し世界蛇ヨルムガントを封印するというもの。賛否どちらかは抜きにして、JRPGらしい子供の活躍で世界が救われる話である。

戦闘はシミュレーション要素が強いもので、キャラを動かしつつ敵を攻撃する。攻撃や移動にはアクションポイントを使用し、それが尽きるまで行動が可能。白黒では分からないが、キャラの移動可能な範囲には色の付いたパネルがしかれており、その色によって移動で消費するポイントが変化する仕組みであった。

また、本作は異常なまでにカエルにこだわったゲームでもあり、序盤はフィールド上の草を刈った時に出現するカエルを捕まえて売ることが重要な資金源になる。そのほかには戦闘時に「おやすみカエル」「ふんぞりカエル」といったカエルを敵に放てばダメージを与えたり、敵を眠らせる効果がある。さらにカジノでプレイ可能な3種類のミニゲームは、全てカエルを操作するというもの。そのうえミニポーションの原料が「タラリタラリとカエルからとった油だ」と聞かされると、なにやら狂気じみたものが感じられてくる。なぜストーリーと全く関係ないカエルに、ここまで入れ込んだのか全く不明である。

アクションポイント・バトルシステム



本作の戦闘はS-RPGなどでお馴染みのタクティカルコンバットである。罠を仕掛ける、アイテムを投げつける、背後から攻撃するなど戦略性が高いものになっている。

DATA トレジャーハンターG

メーカー/スクウェア
発売日/1996年5月24日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

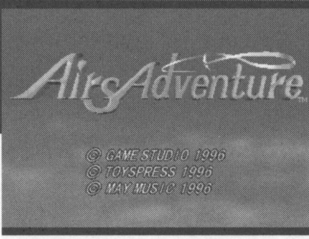
定価/7900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

スクウェアには珍しく外部制作のゲームだが、VCで配信が行われている。中古ソフトも安価であり入手もしやすい。

一流スタッフが集いながらも大失敗した

エアーズアドベンチャー



様々な部分を簡略化した結果…



処刑されそうになっていた主人公がお姫様に救われるところから物語が始まる。ストーリーは一直線なので誰でもクリアが可能だ。

美術監督に永野護氏・音楽監督に三枝成彰氏を迎え、監督には柴田賀盆氏を起用し、総指揮を遠藤雅伸氏が務めた本作『エアーズアドベンチャー』はもの作りの難しさを世に知らしめた作品である。

ことわざに「船頭多くして船山に登る」とあるが、本作にそれが当てはまるとは思えない。なぜならば永野氏や三枝氏がゲームに口を出すとは到底思えないし、遠藤氏も現場に細かい指示を出すことはなかったであろう。だからといって柴田氏の責任かといえば、それもまた間違いであろうし、要は様々な歯車が少しずつ狂っていたというのが真相なのだろう。例えばセガサターンに不向きなポリゴンでゲームを作ろうとしたこと、予算・制作期間の不足、開発スタッフの技術力の不足などなど。1つの歯車が狂いだし、それを修正しようとするほど他の歯車がおかしくなっていき…といった悪い連鎖が全体に蔓延し、このようなゲームができあがってしまったのだろう。



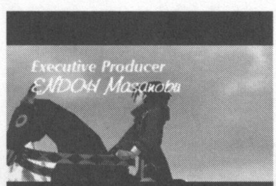
戦闘時には必殺技を使えたりするのだが、基本は力押しでの勝負。いわゆる「レベルを上げて物理で殴る」ことの繰り返しである。

また、「誰でも簡単に遊べるRPG」という本作のコンセプトにも疑問が残る。当時、既に大半のRPGは誰でも簡単に遊べるものであった。そういった制約のなかで各メーカーは独自のシステムを開発したりしていたのだ。なのに本作はコンセプトのもとに色々な部分を簡略化し、結果として平均的なRPGよりも劣った作品になってしまった。



宝箱を開ける際には中身が薬草だろうがミミックだろうが全力でガッツポーズ。こういった突っ込みどころが満載の作品である。

一本道すぎるシナリオ、大味な戦闘、武器防具の少なさ、稚拙なグラフィック、とにかく本作にはマイナス部分ばかりが見受けられる。特にシナリオはプレイヤーを置いてきぼりにし、勝手に進行するという印象が強い。マップもほぼ迷う部分がないため、確かに誰でもクリアは可能なのだろう。そして、これが本作の目指したものであったのかは知るよしもないが、筆者は個人的にこういうRPGがあっても構わないのではないかと思っている。しかし、本作は発売前から大作RPGと喧伝されていたという事実があり、こういったメーカーぐるみの事実隠蔽はアウトではなかろうか。





DATA エアーズアドベンチャー

メーカー/ゲームスタジオ
発売日/1996年12月20日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

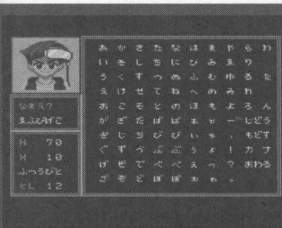
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

捨て値で売られているため、興味のある人は購入するのもいいだろう。当然ながら今後の移植・配信には全く期待が持てない。

里見の謎

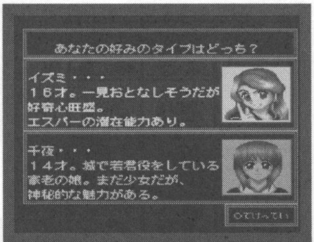


確かにバカゲーだが過大評価されすぎでは



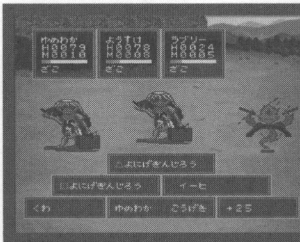
名前入力時には自動も選択可能。「ゑふびげこ」「ぜびむょー」「ぴせでょぬ」といった素敵な名前を自動的に選んでくれる。

その毒電波全開のシナリオで有名になりバカゲーマニア必携の作品になっている本作『里見の謎』。同じ電波系シナリオである『エアーズアドベンチャー』がクソゲーと悪意を込めて呼ばれているのに対し、本作はバカゲーとして好意を持った目で見られることが多い。その原因として考えられるのは…『エアーズ』は発売前から多くの人に知られていて定価で購入した人も多かったため、その期待感の反動から叩かれることになった。それに比べて『里見の謎』は誰からも期待されない無名の作品であり、恐らく定価で購入した人は非常に少なかったのではないだろうか。それが後日雑誌（特に「ナイスゲームズ」）によってバカゲーであると紹介され有名になった。現在、本作を所持しているのはほとんどがバカゲーを期待して買った人たちだと思われる。

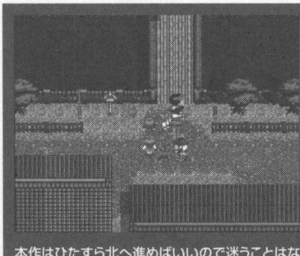


ゲームを始めてすぐにヒロインの決定という重要な選択があるが、実際にはどちらを選んでもほとんど変化はない。

結局のところ本作は多くの人にバカゲーであることを期待され、それに見事こたえてみせたのである。もしも、本作を大作RPGだと期待して購入していたならば、その落胆は非常に大きなものになっていただろう。ちなみに『エアーズ』の中古価格は格安であるが、本作は3000円程度とかなり高価な値段で取引されている。ここにも両者の扱いの差が見て取れる。

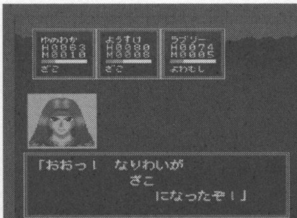


敵に対応したボタンを押すだけで戦闘が進む。これこそがダイレクト・コマンド・バトル・システム(D.C.B.S)である。



本作はひたすら北へ進めばいいので迷うことはない。これがプログレッシブ・マップ・リンク・システム(P.M.L.S)である。

いちおうゲーム性の説明もしておくと、本作は『エアーズ』以上の一本道RPGである。何と言ってもマップは北方向にしか道がないので迷いようがないのだ。また、戦闘はサクサク進むが爽快感は薄い。バカゲーとして持ち上げる風潮があるが、実際のところ腹を抱えて笑ったりするほどおかしなゲームではないというのが感想だ。笑いのネタとして本作を購入するのはアリだと思うが、それにしては値段が高すぎなのではないかと思う。



レベルが上がりキャラが成長すると「なりわい」が変化する。しかし、「ざこ」や「したっぱ」になっても全くうれしくはない。

DATA 里見の謎

メーカー/サンテックジャパン
発売日/1996年12月6日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

マニアにとってのコレクターズアイテムになっているため、中古価格は高めである。また、オススメRPGのシールが貼ってあるものは希少性が高い。

シンフォニック・ロールプレイングゲーム

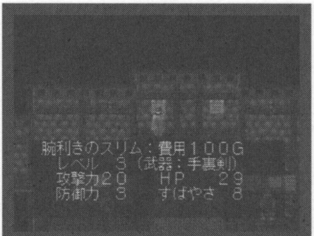
黄昏のオード



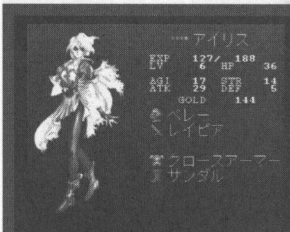
ゲームが自動的に作曲をしてくれる



歌魔法以外はかなりオーソドックスなシステムである。ただし、シナリオは一本道で戦闘のテンポは非常に悪い。



パーティーのメンバーはイベントで強制的に仲間になるもののほかに、ギルドで金を払って雇うことで同行するものがいる。



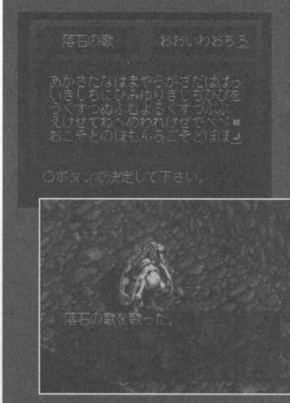
キャラデザインは本作にとって唯一まともな部分かもしれない。しかし、それが活かされる場面はほとんどない。

歌魔法というあまりに斬新なシステムを実現した本作は、メーカー名からも既にヤバい臭いが漂っており、実際にプレイしてみてもその期待を裏切ることはない。メーカーによる公式のジャンルはシンフォニック・ロールプレイングゲーム。パッケージ裏面に書かれた数々のキャッチからも本作の音へのこだわりが見て取れる。

ゲームは難破した船から脱出した主人公がとある島にたどり着いたところから始まる。余談だが、かつて本作を世に知らしめた「ユーズド・ゲームズ」の奥山女史は、「オープニングに低い技術力で作られた海が出てくるゲームはヤバい」との名言を残しているが、本作や『大冒険セントエルモスの奇跡』などはまさにこの法則にあてはまっている。その後、主人公は行方不明だった住民を捜す過程で歌魂を受け継ぎ、悪神ガリハアクを倒すことになる。と、ストーリーを簡単に説明すればこんな感じだろうか。本作は完全に一本道のRPGなので、主人公の行動によって展開が変化したりするようなことはない。

そして、本作の目玉である歌魔法は「ルーン ソング システム」（自動作曲システム）という機能によって作曲される。これはプレイヤーが入力した歌詞に応じて、メロディーラインと伴奏がマシンによって自動的に作曲されるという優れもののシステム。しかし、その実態は入力可能な文字1つずつに、あらかじめ音程をつけて録音しているという代物。当然、文字や音の組み合わせには一切の配慮がないため、たいていはとてつもない音痴な歌が生成される。そして、このジャイアンソングが魔法を使用するたびに流れるのであるからたまったものではない。魔が差して下ネタなど入力しようものなら、ゲーム終了までおのれの所業を悔いなければならない。本当にマニアな方だけにオススメしたいゲームである。

歌魔法自動作曲システム



魔法を覚えた際に7文字までの歌詞を入力できる。文字はあらかじめ音程つきで録音されており、この組み合わせで作曲がなされる。こうしてできあがった歌が魔法使用の際に流れるのだ。

DATA 黄昏のオード

メーカー/トンキンハウス
発売日/1996年12月27日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

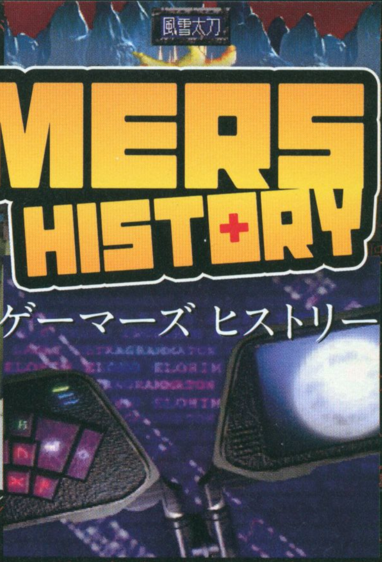
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

さすがに本作を移植しようとしたり、配信しようとする動きは見られない。中古ソフトの価格は安いので興味のある方は購入してみるのもいいだろう。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1997年







未来の方向性を決定づけた革新的作品

ファイナルファンタジーVII



日本のRPG史を変え PS長期政権にも貢献

シリーズ7作目『ファイナルファンタジーVII』の開発にあたりスクウェアは大きな決断を下した。それは任天堂との決別である。両社が絶縁状態になった件は『スーパーマリオRPG』の頁で述べているが、それには本作が当初NINTENDO64での発売が予定されていたものの、開発環境や記録媒体の容量的問題などからプレイステーションでの発売を選択したために亀裂が生じたとされている。

ただし、スクウェアのPS初参入は本作ではなく『トバルNo.1』という格闘ゲームである。実はこの作品には『SQUARE'S PREVIEW』というディスクが付属されており、本作の体験版が収録されていた。『トバル』自体も『鉄拳』や『バーチャファイター』の主要スタッフが集まったドリームファクトリーが制作、鳥山明氏のデザインと豪華なもので、当時の格闘ゲームとしては先進的な技術を盛り込んでいたが、グラフィックのデキがお世辞にも良いとはいえなかったため、「FFVII体験版のオマケゲーム」などと揶揄されてしまった。ちなみに『トバルNo.1』の売上は約66万本である。

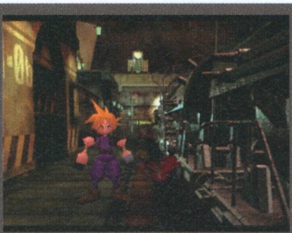
体験版商法についての是非は置いておくとして、大勢のファンが事前に『FF』最新作の触りをプレイできたこともあり、発売前から期待は最高潮に膨らんでいた。そして製品版がお披露目された1997年1月31日。『FF』に新たな伝説が刻まれたのである。

シリーズ作品

ファイナルファンタジーVIII	PS･PC
ファイナルファンタジーIX	PS

※PSで発売のもの

3D化した初の『FF』はCD3枚組という膨大な容量で、シナリオを引き立たせるようにムービーシーンを取り入れ、ゲームがより映画的に近づいた。それも場面によってはシームレスにムービー移行したり、一部ムービー中もキャラを動かせるといった驚きの技術を見せつけたのである。キャラクターデザインが天野喜孝氏から野村哲也氏に変わったのも大きな変革であった。前作から演出重視の向きはあったが、本作を機にシリーズはよりビジュアル面に注力していった。ここから日本のRPGシーンは劇的に変わり、いま一歩突き抜けなかったプレイステーションもセガサターンとの熾烈な覇権争いに終止符を打ちソニーハードが家庭用ゲーム機の主役に躍り出たのだった。



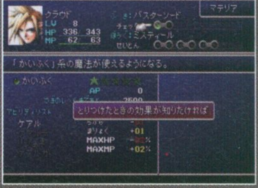
『FFVII』は海外でも非常に評価されインターナショナル版や廉価版を含めると世界累計で約980万本の出荷を記録している。



主人公のクラウドと特定の仲間には内部的に好感度が設定されており、会話の選択肢や一緒に戦った回数などで変化し、あるイベントに影響する。

マテリアシステム





今作では武具にスロットが備わっており、そこにマテリアと呼ばれる魔晄が結晶化したものをはめてキャラを強化させる。これは従来のアビリティシステムを進化させた形である。

DATA ファイナルファンタジーVII

メーカー/スクウェア
発売日/1997年1月31日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1500円
プロジェクト EGG	未配信

流通量が非常に多いため、PS版はかなり安価に入手できる。PC版はスクウェア・エニックス e-STOREからダウンロード可能（1500円）。

※…PS版の発売日・PS版の定価

過去を振り返らなかったFF本編が派生作品を



ATBは健在
SFCからの代名詞となったATBは新ハードのPSになっても引き継がれていった。

巧妙に張り巡らされた伏線。それを無駄にしない練り込まれたシナリオ。任意で加入する仲間がいながらも、空気メンバーがいないとされるほど濃厚な登場人物の個性等々…ストーリーやキャラの設定に対する評価は非常に高く、現在までのナンバリング全14+αの中でも未だ根強い人気がある作品だけに、ファンは現行ハードでのリメイクを望んでいるが、いまのところまだ実現されていない。

しかし、2003年の『FFX-2』発売でこれまで直接の続編を作らず1本完結を貫いてきた方針を転換したことから、「COMPILATION of FINAL FANTASY Ⅶ」と題し、映像作品とゲームで本作のスピンオフ作品が制作されるようになった。これらは年月の経過と小説版との兼ね合いなどから、やや強引な設定がこじつけられている部分も見られる。しかし、2007

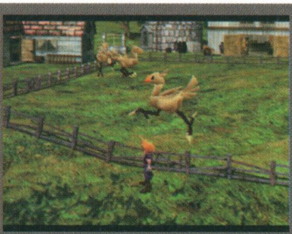


リミットゲージがMAXになると各キャラ固有の技が使える。リミット技にはレベルがあり、敵にトドメを刺した回数によってランクアップしていく。

年にPSPで発売された『クライシス コア ファイナルファンタジーⅦ』は、登場人物の大半が死ぬ鬱ゲーといわれるかたわら、新設定を交えながら本編のクラウド・エアリス・ザックスの悲しい過去を踏まえ、本作のオープニングに繋がる場面までを詳細に描いている。そのため、かえって再び『Ⅶ』をプレイしたくなるような気持ちにさせられる。

毎回大幅なシステムチェンジを行ってくる『FF』シリーズだが、今回は育成にマテリアシステムを導入し、前作とはまた違った武具にアビリティを追加させるという方式を採用した。戦闘自体も3D化に伴い従来のサイドビュー方式からエンカウントのシチュエーション毎に視点が異なる形態となった。また、前作では仕様上実用度が低かった必殺コマンドを進化させ、リミットゲージを用いたことでキャラ固有の技が栄えるようにもなった。

さらにメイン以外の要素も格段に増え、サブイベントがさらに充実した。中にはゲームの進行上不可避なミニ



チョコボの育成
本作では新たにチョコボの育成が加わった。特殊なチョコボが生まれると進入不可エリアにも進める。

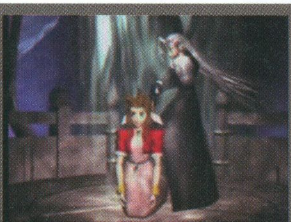
ゲームも存在するが、娯楽施設であるゴールドソーサーでは多数のミニゲームに挑戦できる。これまで本編以外の遊び要素についてはカジノなどがある『ドラクエ』シリーズに遅れを取っていたが、その点もしっかりカバーされている。







任意・強制問わずミニゲームはこれまでにないほど多数用意されている。これについては好みが分かれるが、本作から携帯アプリにも飛躍している。



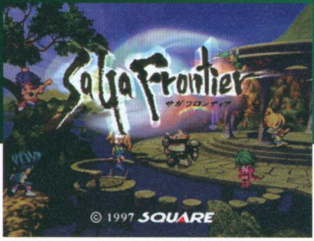
Wヒロインを敷いているシナリオだが、その内のひとり、エアリスが死亡するシーンには思わず言葉が詰まった。

スピンオフ作品



本作の外伝的作品は複数あり、『ダージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーⅦ』は本編で仲間になるヴィンセントのガンナーという特性を活かしFPS形式のゲームとなっている。

サガ フロンティア



人・妖魔・メカ・モンスター 主人公の種族もそれぞれ

スクウェア初のミリオンヒットを記録し、ゲームボーイにてその地位を確立した初代三部作『Sa・Ga』。フリーシナリオを中心としたゲーム性でファンを楽しませた、スーパーファミコン三部作『ロマンシング サ・ガ』。そしてプレイステーションというハードで『サガ』は新たな時代を築きあげることになった。そのPSシリーズ第1弾である『サガ フロンティア』は、ほぼ全てのシリーズの開発に関わっている（『時空の覇者 Sa・Ga3』を除く）河津秋敏氏を中心としたスタッフで開発され、従来のシリーズのいい部分を抽出したようなゲーム性になっている。具体的にはキャラの成長システムはゲームボーイの『Sa・Ga』シリーズに近く、シナリオの自由さはスーパーファミコン『ロマサガ』のシリーズに近い。そして、それに本作独自の要素が加わっており、実に贅沢なRPGに仕上がっている。

本作には4種類の種族と7人の主人公が存在しており、種族ごとに成長のしかたが異なっている。簡単に説明すると、ヒューマンは戦闘後に能力が上がっていき、妖魔は武具に敵モンスターを憑依させることで能力が上がる。モンスターは敵モンスターの能力を吸収して形状が変わり成長する。メカは装備したアイテムによってステータスが増加するといった具合である。

7人の主人公はそれぞれ異なったシナリオであるが、共通のサブイベントも多数あり、どのイベントをこなしていくかプレイヤー任せの部分も多い。また、主人公によって仲間になるキャラも変わってくるが、中にはリュートのようにどの主人公（リュート編ではリュート自身が主人公）で始めても仲間にできるキャラもいる。仲間は15人まで増やせるので、とりあえずどんどん加入させても大丈夫だ。



パーティーメンバーは最大で15人まで増やすことが可能だが、戦闘に参加できるのは5人までとなっている。



背景は全て3D描写だが、かなり入り組んでいたり暗い場所が多かったりと、見難く感じられることもある。

シリーズ作品

サガ フロンティア2	PS



敵との接触はシンボルエンカウント方式で、戦闘はコマンド選択式。敵は戦闘回数に応じて強力なものに変わっていく。

7人の主人公



ゲームスタート時に主人公を7人の中から選択でき、それぞれシナリオが異なっている。また、共通のサブイベントも数多く存在し、EDは同じでも展開はプレイヤーによって異なる。

DATA サガ フロンティア

メーカー/スクウェア
発売日/1997年7月11日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

廉価版が3種類存在するが、中身は全て同じである。中古価格は安く配信も利用できるため、入手に困るようなことはない。

連携技の搭載はシリーズの革新



戦闘中の技習得

シリーズでお馴染みの「閃き」も健在。習得した技は技ポイント（WP）を消費して使用可能。

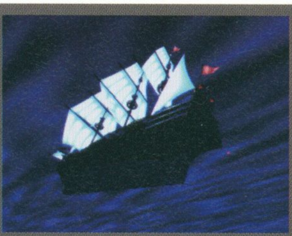
シナリオはキャラによって異なると先に述べたが、中でもリュート編は群を抜いて自由度が高く、強制イベントはラスボスとの戦いのみである。そのため、いきなりラストバトルに突入することも可能であり、本作を最も楽しめるキャラだともいえる。ただし、自発的にイベントを探していかないと、何をしていいか迷ってしまうかもしれない。そしてもう1人ブルー編も特徴的で、彼はシナリオ終盤で宿命の敵であるルージュ（ブルーと双子である）と戦わなければいけない。その戦いでブルーが負けると、それ以降は主人公がルージュになってしまうというイベントが発生。途中で主人公が変わるという珍しいシナリオだ。

戦闘面では『ロマサガ』から継承された技の閃きが健在。12系統存在する術は各資質を手に入れないと覚えることができず、そのためのサブイベントが多数用意されている。そして本作の醍醐味ともいえるのが戦闘時の技と術の連携である。戦闘時に複数の技や術を使用した場合、一定確率でキャラが光り技や術が連携して1つの技になる。その威力は単体の技や術よりも遙かに強力で、特にボス戦などでは連携技が出るかどうかで攻略難易度が大きく変わってしまう。技や術には連携しやすいものがあり、それらを狙っていくことが単純に威力の高い技・術を出すよりも大切。お気に入りの連携技は登録もでき、発動確率を高めることも可能だ。

イベントの多さやその発生する場所が分かりにくかったりはするが、全体的な難易度はシリーズでも低め。種族ごとに異なるキャラの成長を楽しめる作品であり、7人の主人公ごとにシナリオが違っているため長く遊べるゲームでもある。また、中古ソフトも非常に入手しやすく、攻略サイトも豊富にあるため詰まってしまった場合の解決も楽である。これから『サガ』シリーズに触れようとする人にオススメの1本だ。



術は全部で12系統存在し、陽術と陰術など相反するものは同時に覚えられない。また、術の資質を覚えることがサブイベントになっている。



SF的な世界観

リージョンと呼ばれる地域間の移動には様々な乗り物が使われる。



ストーリーを楽しむのみでなく、キャラを育成したりレアアイテムを探したりといった、独自の楽しみ方に拘りたい人にオススメしたいゲームだ。



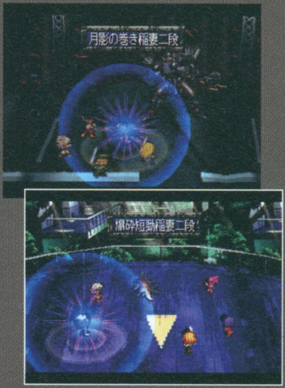
ヒーローに変身できるレッド、妖魔化が可能なアセルスなど、一部の主人公は戦闘中に特性を変化させられる。

種族による違い



各キャラはヒューマン・妖魔・モンスター・メカのいずれかに属しており、変更はできない。また、各種族ごとに成長の方法が異なっているが、経験値やレベルといった概念は存在しない。

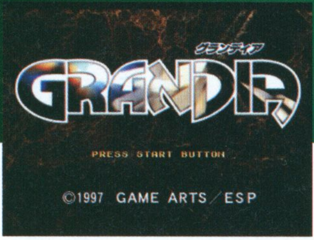
技・術の連携



技や術は最大5種類まで連携し、敵に大ダメージを与えられる。連携しやすい技や術を出していけば、ある程度狙って連携技を出すことも可能である。

本当の冒険がここにある

グランディア



後塵を拝していたSSの起死回生を狙って投入

古くはPC-88版テグザー等の開発で知られるゲームアーツが、コンシューマー市場に参入を果たしたのは1990年のこと。以降はセガ陣営の有力サードパーティとして良質ソフトの数々を世に送り出した。その中でも特に評価が高かったのがメガCDで展開された『LUNAR』シリーズだ。他のRPGでは物語を俯瞰で見ることが多いが、同シリーズはまるで本当に主人公になったかのような没入感を得られることができる。極めてオーソドックスな作りではあるが、RPGらしいRPGなのだ。

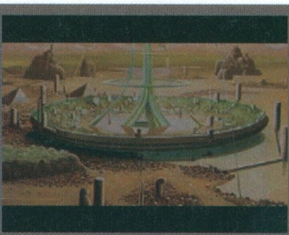
1997年にセガサターンで発売された本作『グランディア』は、雑誌に多数の関連広告を打ち出したり、また無料体験版を配布するなど、同時期に発売が決まっていた『FF7』を強く意識した広告戦略を展開。それは、対『FF7』というよりも、むしろPS陣営への闘争心の表れといったほうが正しいだろう。当時の次世代戦争において、PSとSSは互角の戦いを繰り広げていたが、一部でSS劣勢が囁かれはじめ、さらに日本を代表するRPGである『FF』シリーズがPSで発売されることで、キラータイトルの投入が急務だったのである。結局、先に発売された『FF7』は大ヒットを果たし、PS陣営は次世代機の覇権を握ることになったのだが、遅れて発売された本作も無事にヒットした。ただ、『FF7』の売り上げには遠く及ばなかったのだ。ハードの普及にもほぼ繋がっておらず、セガ陣営の目論見は外れてしまったのである。売り上げを考えると『LUNAR』シリーズからそのまま流れてきた人も多かったのだろう。無論完全なる新作でありストーリーにも繋がりがない。だが、そこは安心のゲームアーツ製。期待以上のデキにプレイした人たちからは賞賛の声が相次いだ。

本作の背景は3Dポリゴンで描写、キャラはドット絵で描かれており3D空間を自由自在に歩き回れるという特徴があるが、これは長い間ドット絵に慣れ親しんだ古いゲーマーを中心に好評を博した。後にゼノギアスやドラクエ7にも同様の手法が用いられたが、それを先んじて実践したのが本作なのである。

シリーズ作品	
グランディアⅡ	DC・PS2
グランディアⅢ	PS2



アニメシーンは業界内でも評判が高かった。こういった作品がコンスタントに発売されていればあるいはSSも…という思いに駆られる。



光翼人が築いたとされる超古代文明「エンジュール」。あくまでも神話の話かと思われていたが、後にエンジュールは実在することが判明する。

戦略が問われる戦闘



画面右下のIPゲージの「WAIT」は順番待ちの状態を示し、「COM」に来た時にコマンド入力を受け付け、「ACT」へ移行すると入力されたコマンドを実行という流れ。

DATA グランディア

メーカー/ゲームアーツ・ESP
発売日/1997年12月18日

定価/7800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

シリーズを通して中古ソフトは安めである。PS版はオリジナルであるSS版のマイナーチェンジであり、プレイ環境的にはこちらが優れている。

※…SS版の発売日・SS版の定価

飽きのこない戦闘システム



冒険に憧れる主人公ジャスティン
父は冒険者、母は「ドクロのリリィ」こと女海賊。ジャスティンにもその血が流れている。

『LUNAR』シリーズではRPGの最も重要な部分を成す戦闘シーンがいまいち盛り上がりに欠けるのが難点だったが、本作ではこの部分を大幅に改良。戦闘の面白さは少なくともPS・SS作品ではトップクラスであり、全く同じシステムで他の作品も作ってほしいと思えるほどデキが良い。

基本はコマンド選択方式なのだが、行動順は画面下部のIPゲージで一目瞭然。このゲージが右端まで来たキャラ（敵も含む）は事前に選択した行動をとることができ、また、ゲージの上昇は攻撃を行うことで一時的に停止、もしくは行動自体をキャンセルすることも可能となっている。通常攻撃に該当するコンボと呼ばれる攻撃を繰り出すとゲージ上昇が一時停止するが、ゲージが右端ギリギリまで来た時にクリティカル攻撃を行った場合、行動そのものをキャンセルすることができる。



ダンジョンや街への移動は上記マップ画面で行われる。この移動中に敵と遭遇することはないので安心しよう。



アレントを目指すようジャスティンに告げる、サルト遺跡で出会った少女リエーテ。攻撃魔法と回復魔法でパーティーを手助けする。

これは敵側の行動にも適用されるため、常に緊迫感を味わえる戦略性に富んだシステムとなっているのだ。

また、武器にはスキル値が設定されており、戦闘で使い込んでいくことでレベルが上昇する。これがMAX（100）になると必殺技を覚える仕組み。中には複数の武器スキルが必要になる必殺技も存在することに加え、武器レベルを上げることでステータスも上昇する。上昇するステータスは武器によって異なるので、いろんな武器のレベルを満遍なく上げることが望ましい。

取得できるスキル値は敵のレベルとスキルレベルの差によって計算される。たとえば敵のレベルが10で武器スキルが5の場合、10-5で5ポイントのスキル値を得るといった具合だ。コンボなら2回分のポイントがもらえるので、武器スキル上げはコンボで行うのが得策だ。

戦闘以外のシステムは本作ならではの特徴といったものがこれといって見られないのだが、本作は壮大なスケールで描かれるストーリーこそが最大のウリである。「忘れられない冒険になる…」とのキャッチフレーズ通り、エンディングは涙なしには見られないだろう。



敵が次に何をしようとしているかはある程度判別可能。特殊攻撃の場合はうまくタイミングを図ってキャンセルを。



フィーナとの運命的な出会い
冒険者協会のNO1。ジャスティンとの出会いがきっかけで本当の冒険に出発することを決意。





ガーライル軍





ガーライル軍の中尉、ナナ・サキ・ミオの3人娘。それぞれ性格に難有り。いずれもミューレン大佐に惚れている彼女たち、事あるごとにジャスティンの冒険の邪魔をする。

ハードボイルドな世界観はそのままにゲーム性が大きくパワーアップ

デビルサマナー ソウルハッカーズ



現代社会の功罪を当時に見抜いていた

前作『真・女神転生 デビルサマナー』はシステムこそ不評であったものの、その世界観は多くのファンから支持されていた。そこで、前作の悪い部分を改良し新たに『デビルサマナー』シリーズとして発売されたのが、本作『デビルサマナー ソウルハッカーズ』である。物語の舞台は架空の都市であり、近未来のネットワーク社会がモデルになっている。これは現代社会のかたちに非常に似ており、当時からネット環境の発展を予見していたとともに、その社会における問題点をも提示していたことには開発者の先見の明を感じさせる。

主人公はハッカー集団「スプーキーズ」に所属しており、企業の不正を暴いたりといった義賊的な活動をしている。その仲間は実に個性的なメンバーばかりで、彼らはストーリーにも大きく関わってくる。それも表面的な部分だけではなく、彼らの抱えている悩みや過去のトラウマなど、深層部分にまで触れながらストーリーは進行していく。だからといって話が重くなりすぎるようなこともなく、適度にユーモラスな部分が混じっており、このバランスは非常に『メガテン』らしいところだといえる。

スプーキーズの仲間の中でも特筆すべきは主人公の幼なじみでもあるヒトミ。彼女はGUMPから表れた悪魔ネミッサに憑依されてしまい、そのまま主人公と行動を共にするヒロイン役になる。それまでは黒髪に露出控えめだった彼女が、銀髪に大胆なコスチュームに変わり性格も豹変する。この2人の対比も面白い部分である。そして、リーダーであるスプーキーも忘れてはならない。彼は他のメンバーよりも年上で非常に頼りになる兄貴分的な存在なのだが、悲劇的な最期を遂げることになってしまう。ただ、これはPS版と3DS版の2周目以降は回避可能になる。所持している方は是非試してみてほしい。



主人公が所属しているハッカー集団「スプーキーズ」。ファントムソサエティの陰謀に気がついた彼らは組織の手によって窮地に陥ることになる。



冒険の舞台となっているのは架空の都市である天海市。政府の情報都市政策によってネットワークが張り巡らされたサイバーシティである。



主人公の持つガン型コンピューター(GUMP)には便利な機能を持つソフトをインストール可能。どれをインストールするかはプレイヤー次第だ。

ビジョンクエスト





主人公以外のキャラを追体験するビジョンクエスト。ストーリー的にも重要な役目を果たしているが、これから攻略するダンジョンの予習的な意味も含んだ機能だ。

DATA デビルサマナー ソウルハッカーズ

メーカー/アトラス
発売日/1997年11月13日

定価/6800円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルのSS版は格安、PS版も安めに入手可能。リメイク作である3DS版は2012年の発売であり、まだ新品でも購入できる。

※…SS版の発売日・SS版の定価

システムが改善され ストーリーにのめり込める



ネミッサ
主人公の幼なじみに憑依した女悪魔。パートナーとしての役割を担い、行動を共にする。



今作の業魔殿は豪華客船内で営業している。主のヴィクトルも船長気取りで、別れの言葉は「そうか行くのかボンボヤージ」だ。



仲魔システムは健在
悪魔との会話はこれまで以上にバリエーションに富んだものになっている。

ネットワーク社会が舞台の本作にはサーバー上に作られた仮想都市パラダイムXが存在する。主人公はパラダイムXのモニター権を手に入れ、ネットを通じてこの電脳世界と現実世界を行き来するようになる。パラダイムXには美術館や公園などの施設があり仮想通貨によって買い物もできる。この仮想通貨と現実世界の通貨は共通になっており、パラダイムX内の銀行に預けることも可能だ。また、ムツゴロウの動物王国ならぬロク五郎の王国屋では依頼に応えるかたちで悪魔の交換ができる。

このように一見すると非常に便利なパラダイムXであるが、実は人々からソウルを抜き取る目的で作られており、それに気がついたスプーキーズは闇の組織とその協力者から追われることになってしまう。メンバーはネット犯罪者として指名手配されたり、誘拐されたりしてしまい、スプーキーズは解散の危機に追い込まれてしまうのだ。

このようにかなりスリルに満ちたストーリーが展開する本作だが、それを活かすためにシステムにも大幅な改良が加えられている。特に前作で不評だった仲魔の忠誠度は、かなり上げやすくなっており、自由行動時のAIも賢くなっている。またGUMPにインストール可能な便利ソフトのおかげで、ダンジョンの中の任意の場所でセーブや悪魔合体が可能になったり、敵悪魔の出現を抑えたりなどができる。このソフトはGUMPの容量いっぱいまでインストールできるが、非常に便利なものからほとんど役立たずなものまで多種多様に揃っている。どれを選ぶかはプレイヤー次第で、それによってゲームの難易度も変わってくる。

そして、もう1つビジョンクエストのことも忘れてはならない。これは主人公以外のキャラの身に起きたことを体験するショートシナリオのようなもので、ゲームの重要な部分に挿入される。しかも、その体験は主人公がこれから攻略しなくてはならないダンジョンを舞台にしているため、あらかじめ予習が可能になっているのだ。こういった親切機能のおかげで本作の難易度は低いのだが、そのためより一層ストーリーを楽しめるようになっているのだ。



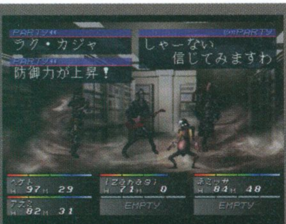


パラダイムX





天海市で運営されている仮想都市。プレイヤーが接続・利用可能な空間であり、ストーリーにも重要な関わりを持っている。また、ここでしか利用できない施設も多く存在する。



仲魔の忠誠度が低いとプレイヤーの命令を拒否したりする。しかし、忠誠度が高まれば仲魔がアイテムに変化したりなどの特典もある。



「スプーキーズ」のリーダーであるスプーキー。PS版と3DS版では彼を生き残らせたままエンディングを迎えられる。

全ての原点となった記念碑的作品

マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

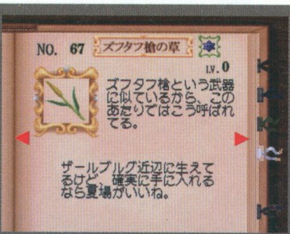


20年も続く長寿シリーズに

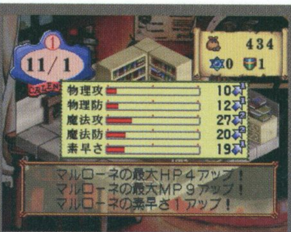
ガストは1993年の設立以来、その収益源の大半がアトリエシリーズというある意味潔い会社だ。それだけにシリーズの累計作品数も尋常ではなく、これまでに20本を超える作品が世に放たれている。ゲームファンなら一度はその名を耳にしたことはあると思われるが、果たしてどのくらいの人が実際にプレイしたことがあるのか気になるところである。というのも、シリーズ推計売り上げは百数十万本程度。もっとも、基本的なシステムやテーマの根底は初代から一貫しているため、たとえ上位ハードに舞台が移ったとしても、開発費はそれほど掛からないのかもしれない。とにもかくにも好きな人は本当に好きなようで、歴代で一番のヒット作となった初代『マリーのアトリエ』以来、ずっと遊んでいるというヘビーユーザーも多いらしい。ここまでくると、もはや好きというより愛してるという表現のほうがしっくりくるというもの。

そういった多くのアトリエ信者もしっかりした土壌、即ち初代である『マリーのアトリエ』がなければ生まれなかったわけで、すべての祖たる本作はそれだけでも偉大な作品と言える。本作は錬金術を使って様々なアイテムを合成するゲーム性から、SLGと間違えられやすいが、れっきとしたRPGである。素材を集める際は外へ出向き、そこで敵との戦闘が発生することもあり、経験を積めばキャラがレベルアップする。一般的なPRGとは多少感覚が異なるが、レベルを上げる・装備品を強化するといった点は他のPRG作品と大差はない。ただ、壮大な冒険を期待すると肩透かしを食らうのでご注意を。

シリーズ作品	
エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～	PS･etc.
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	PS2
ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～	PS2
ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～	PS2
イリスのアトリエ エターナルマナ	PS2
イリスのアトリエ エターナルマナ2	PS2
イリスのアトリエ グランファンタズム	PS2
マナケミア ～学園の錬金術士たち～	PS2･PSP
マナケミア2 ～おちた学園と錬金術士たち～	PS2･PSP
ロロナのアトリエ ～アーランドの錬金術士～	PS3
トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	PS3
メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～	PS3･PSV
アーシャのアトリエ ～黄昏の大地の錬金術士～	PS3
エスカ&ロジーのアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～	PS3

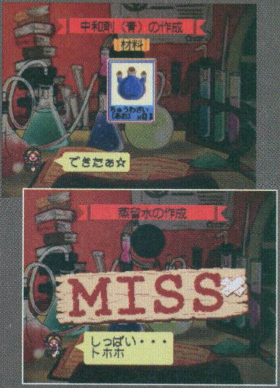


アイテム図鑑には様々なお役立ち情報が掲載されているので困った時はチェック。なお、特定のアイテムを作ることが条件のEDも存在する。



レベルが上がると各種ステータスが上昇するが、最も効率がいいのは近くの森日帰りコース。リスクもほぼゼロに近いのでオススメだ。

アイテム作成の成功率



アイテムには作成のための目標レベルが設定されていて、マリーのレベルが目標を下回っていると成功率が低下。特定の器具やマリーの疲労が溜まっている場合も成功率が下がる。

DATA マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

メーカー/ガスト
発売日/1997年5月23日

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	**PC パソコン**	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	**DC ドリームキャスト**
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション･ポータブル	etc. その他のハード

サターンに移植された際にEDが追加され、後にPSにも逆移植された。DC版・PS2版は続編とのセット。GBの同名タイトルはオリジナル作品だ。

※…PS版の発売日・PS版の定価

冒険に行かずとも マリーのレベルは上がる



街には様々な施設が存在
本作に登場する街は1つのみ。冒険に出る際もオートで移動する。

シグザール王国の都市「ザールブルグ」にある王立魔術学校・通称アカデミーに通うマリーは、史上最悪の成績を残す落ちこぼれ。錬金術師になることはおろか、卒業すら危ぶまれる絶望的な状況に立たされている。そんなマリーを見かねたイングリド先生は彼女に5年間の猶予を与え、その間錬金術店を経営しながら勉強に励み、何か1つハイレベルのアイテムを生み出すことができれば卒業を認める特例を出した。こうしてマリーは工房に住みながら、日々錬金術に励む…のか否かはプレイヤー次第。自由度の高い本作では5年間どういう風に過ごしてもいい。

そんなマリーだが、勉強に励むのは当然として、日々の生活を営むためにも金が必要となってくる。その収入源は、貸し与えられた錬金術店で依頼人からの依頼をこなす、もしくは



アイテム作成やマリーに代わって採取に行ってくれる妖精をうまく使いこなせば、ゲームをよりスムーズに進めることが可能。



錬金術講座を読むことでそのレベルに対応したアイテムの製法を知ることができる。早い段階で読んでおきたい。

酒場において定期的に募集しているアイテムの作成依頼を受けるなど様々に存在。錬金術に欠かすことのできない各種アイテムの購入はもちろん、冒険に必須となる装備品を買うのにも金が必要なので、支出と収入のバランスはうまく調整したいところである。

さて、錬金術となるとそれこそ多種多様な素材が必要になってくるわけだが、そういった品々を入手するために冒険は欠かせない。ただし、マリーは世界を旅するタフな冒険者でもなければ、どこかの国のおてんばお姫様でもない。あくまでか弱き少女なのだが、マリーのレベルは錬金術のそれと連動しているため、錬金術に没頭しているといつの間にか強くなっているという摩訶不思議な現象が起きてしまう。

序盤は仲間がいなければ本当に何もできないほど弱いのだが、ゲームも終盤ともなればもはやマリーの独壇場になる。最初の作品だけあってその辺のバランスがイマイチではある



アカデミーでは錬金術に役立つアイテムを取り扱っているが、高価なものも多いのでよく考えてから購入しよう。



幼なじみのシア
重い病を抱えており、彼女の病気を治すことで発生するEDも。

が、全く新しいジャンルを創出した点は大いに評価したい。今後もまだまだ続きそうなシリーズ、果たして次はどのようなアトリエを見せてくれるのだろうか。



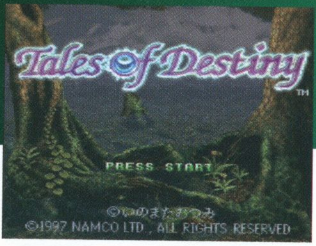
序盤のマリーは弱い



少なくとも序盤ではマリー 1人ではほぼ勝ち目がないので、街で必ず誰かを雇っておきたい。一緒に冒険を繰り返すうちに友好度が上昇し、特別なイベントが発生することも。

シリーズの名声を確立し続編も制作された

テイルズ オブ デスティニー

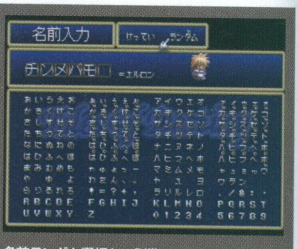


シリーズの中でも特にキャラ人気が高い

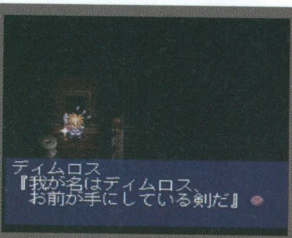
『テイルズ オブ』シリーズの2作目にあたる本作『テイルズ オブ デスティニー』の公式ジャンルは「運命のRPG」。キャッチコピーも「運命を解き放て」というものであり、各キャラの「デスティニー」がクローズアップされた作品だといえる。また、当時は前作の知名度が低く、本作が初『テイルズ オブ』というプレイヤーも多かったはず。そういった意味では本作こそがシリーズの人気に火をつけた作品だといえ、実際に翌年発売されたPS版『テイルズ オブ ファンタジア』のヒットは本作があってこそだったのである。

本作の主要キャラ5人はソーディアンと呼ばれる意志を持った剣の使い手。主人公は密航した船内でモンスターの襲撃に遭い、倉庫に保管されていたソーディアン・ディムロスを手にする。その後、同じくソーディアンのマスターであるキャラ達と出会い、奪われた「神の眼」を探す旅に出る。ゲーム中ではソーディアンは5人のキャラのみが装備でき、人間と同じように経験を積んで成長していく。また、様々な場面で剣と人間が会話するシーンが盛り込まれており、ストーリー的にも重要な意味を持っているのだ。

登場キャラの中ではリオン・マグナスが非常に高い人気を持っており、本シリーズの女性ファンの多さは彼が発端だといっても過言ではない。(ここからネタバレ)リオンはゲーム中盤で主人公と敵対し、死亡してしまうのだが、後に悲劇的な形で復活を遂げる。最終的には再び主人公達に殺されてしまうのだが、リメイク版ではこの復活がなかったことになっている。そのため、どちらのストーリーが公式なのかファンの間で議論が絶えないが、正式な答えはでていない。このように悲劇的なストーリーと影のある美少年という設定が、女性ファンの心を掴んでいるのだろうか。ちなみに公式の人気キャラ投票でリオンは常に上位につけており、既に殿堂入りしている。



名前ランダム選択という迷システムは本作にも継承されている。これを利用するというプレイヤーは果たしているのだろうか。



意志を持つ剣「ソーディアン」と選ばれたキャラ達がストーリーの中心となる。また、巨大彗星の核の欠片「レンズ」が重要な役割を果たしている。



本作には魅力的なキャラ達が多数登場するが、中でも「リオン・マグナス」は絶大な人気があり、キャラ人気投票の常連になっている。

戦闘システム



ハードがPSに移行しても戦闘システムに大きな変化はない。また、事前に作戦や隊列を決めておけるのだが、操作キャラ以外の行動は鈍く、あまり頼りにはならない。

DATA テイルズ オブ デスティニー

メーカー/ナムコ
発売日/1997年12月23日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

オリジナルのPS版はかなり安価に入手可能。2006年にはリメイク作であるPS2版が、さらに2008年にはそのディレクターズカット版が発売されている。

※…PS版の発売日・PS版の定価

リメイク作は変更だらけ もはや新作同然



ヒロインのルーティはやたらと口が悪く金に汚い行動が多いが本来は心優しい女性、いわゆるツンデレキャラである。

戦闘などのシステムは前作から受け継がれているが、まだ未完成な部分も多く、仲間キャラのAIは稚拙である。特に敵から離れた位置にいるキャラは棒立ちでいることが多く、戦闘の大半をプレイヤーが操る主人公が担うことになりがち。いちおう、チャネリングというアイテムを装備すれば2Pのコントローラーで隊列2番目のキャラを操作できるのだが、常に2人でゲームができる状況は考えにくいだろう。

ここからはPS2で発売されたリメイク作の話に移ろう。PS2版は2006年に発売され、大幅な修正を受けている。当然ながらグラフィックは全面的に描きなおされ、戦闘システムは改良されている。ストーリーは大筋こそ同じであるが、セリフが全て書きなおされているため、オリジナルとは異なった印象を受けることも多い。そのほかにも変更点は多数存在し、もはや新作といっても差し支えないような作品に仕上がっている。また2008年にはディレクターズカット版も発売され、リオン視点でゲームを進められるリオンサイドも追加された。



『テイルズオブ』シリーズは回復アイテムに拘りの強いゲームだが、本作にもそれが反映されている。ただ、生魚を持ち歩くのはどうかと思うのだが…。

そして、2002年には本作の18年後の世界が舞台である『テイルズ オブ デスティニー 2』が発売された。これは2012年発売の『テイルズ オブ エクシリア2』まではシリーズ唯一の続編であり続け、本作の人気の高さを伺わせるエピソードの1つになっていた。『2』の主人公は本作の主人公スタンとヒロインであるルーティの息子。死んだはずのリオンも名前を変えて登場している。

本シリーズは1作目からメディアミックス路線を貫いており、CDドラマやコミックス・小説・アニメなど様々な分野に進出してきたが、2013年11月ついにパチスロにも本作が参入を果たした。賛否はともかくとして、個人的には遂にくるところまできてしまった、といった感想を持たずにはいられない。



様々な作品に出演

写真は『ナムコ×カプコン』。そのキャラ人気の高さから同社の多くの作品に出演を果たしている。



テイルズオブデスティニー 運命という名のパチスロ

『テイルズ オブ』シリーズとして初めてパチスロにも参戦。今後も活躍はゲームのみにとどまらないだろう。



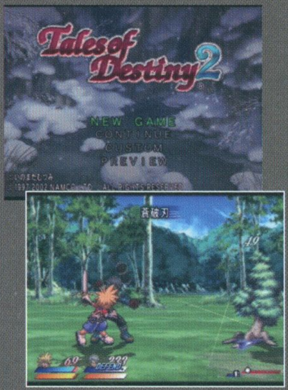
ソーディアンはキャラと同様に経験を積んで成長する。また、DISCを装備すれば攻撃力が上がり、晶術が使えるようにもなる。

PS2版



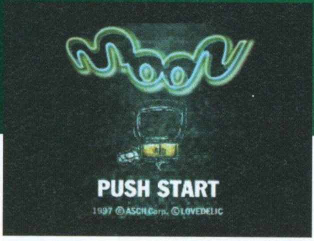
リメイク作であるPS2版はグラフィックが全面的に書き換えられたほか、キャラのセリフまでが大幅に変更されている。また、DC版ではリオン視点の物語も追加された。

テイルズ オブ デスティニー2



本作から18年後の世界を描いた続編。主人公はスタンとルーティの息子で、リオンはジューダスと名を変えて登場。こちらもやはりシリーズ中で高い人気の作品となっている。

moon



勇者は何のために敵を次々殺すのか



個性豊かな登場人物たちが多数登場する本作。画像の彼、バーンはやたら理屈っぽい男だが、人知れずギターの練習をしている努力家。



行動可能時間（アクションリミット）はあらかじめ決まっているが、レベルアップで徐々に伸びていく。0になるとゲームオーバー。



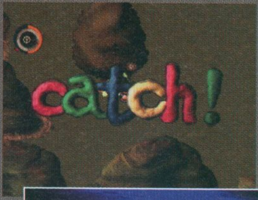
音楽はゲーム内で「ムーンディスク」を購入することで自由に選曲できる。イベント待ちに膨大な時間を費やすことになるので、色々聴いてみるといい。

本作をRPGと呼べるかどうかは難しいところだ。ちゃんとロールプレイをしてはいるのだが、『ドラクエ』や『FF』のように敵と戦って経験値を得るという行為は一切なし。ただし、本作には「ラブ」と呼ばれる要素があり、これが実質的な経験値の役割を担っていると言っていい。ではそのラブをどうやったら得ることができるのかというと、まず1つは住人の願いを叶えてあげること。本作に登場する住人はそれぞれが悩みごとや人に話せない秘密などの問題を抱えており、それを解決することでラブを獲得できるのである。だが、これがひと筋縄ではいかない。本作には時間および曜日の概念が存在し、イベントの中には時間および曜日が合致した上で、さらに特定条件を満たさないと発生しないものが多々あるのだ。極端な話、一度イベントを逃すと次にチャンスがあるのはゲーム内で一週間後ということ。しかもそれが連続イベントになっていることも珍しくなく、全住人のラブをゲットするのは至難の業と言えよう。偶然イベントに遭遇することも多いが、裏をかえせば一生出会わないことすらあるのである。もっとも、そのイベントを見つける作業も本作の醍醐味と言える。

さて、もう1つのラブゲット方法は敵を“救う”こと。倒すのではない。勇者が問答無用で斬りつけた何の罪もないアニマル（通常のRPGの概念で言い換えると「敵」である）たちを蘇らせることでラブを得られるのだ。

キャッチフレーズは「もう、勇者しない。」。それくらい本作はアンチRPG的な部分が散見される。この世界観や思想に共感できる人なら神作品に感じられるだろうが、その逆もまた然りで、肌に合わない人はとことん合わないと思われる。RPGというよりもアドベンチャーに近いので、通常のRPGのようなレベル上げはくれぐれも期待しないように。

あれもラブこれもラブ





ラブを集めた状態で眠りにつくと夢枕に月の女王が現れ、レベルアップまでの経験値を教えてくれる。レベルは数字ではなく「愛の見習い」などの称号で示される。

DATA moon

メーカー／アスキー
発売日／1997年10月16日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

BEST版も発売されているが、人気の割に流通量が少なく、共にプレミア価格で取引されている。今後の移植や配信も期待薄だろう。

小さな剣士が国を救う

ブレイヴフェンサー 武蔵伝



シリーズ作品

武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター	PS2

またしても付いていた SQUARE'S PREVIEW



ル・コアール帝国に襲撃を受けたヤクイニック王国。王女は国の危機を救うべく英雄召喚を行った。そしてそこに現れたのは子供のムサシであった…。



アクション性が強く得意、不得意が分かれるゲームといえる。ボス戦も初見では相手の動きをよく見て行動する必要がある。



各地で紋章を解放して五輪の書を手に入れると特殊な技が使えるようになる。ゲームを進めるにはこの力が必須。

『ブレイヴフェンサー武蔵伝』はスクウェアが開発、発売したA-RPG。タイトルからもわかるように、宮本武蔵をモチーフにした主人公の活躍を描いた作品である。とはいえ、和風RPGというわけでなく、ムサシが西洋風の近未来的世界にあるヤクイニック王国に英雄召喚されるというストーリーであるため、一応はファンタジー路線のゲームである。スクウェアにしてはコミカル寄りに作られており、そういった意味ではやや毛色の違う作品である。また、本作はムサシ役の松本梨香氏を始め、山寺宏一氏など豪華声優陣によるキャラクターボイスが話題を集めた。

しかし、それ以上に話題となってしまったのがまたしても体験版である。本作には例によって『SQUARE'S PREVIEW3』という特典ディスクが付属されており、そこには『FFⅧ』の体験版が入っていたのだ。どちらがおまけかわからない。一部からそんな皮肉が聞こえてきた。

ゲーム自体はゲット・イン、五輪の書を使って特殊能力を発動させギミックを解いていく、時間・曜日の他に睡眠の概念があり、時間の経過で食品アイテムが腐る、睡眠値が溜まるとムサシが所構わず寝てしまい活動不可能になる…などの変わった要素があった。アクション自体も良質で話のコンセプトも悪くはないと思うのだが、おまけ扱いという理由の他に視点の悪さが挙げられる。

もっともこういった欠点は3Dゲームに試行錯誤していた時代ゆえこのゲームに限ったことではないが、本作はカメラにだいぶ問題があり、角度によってはポリゴンの裏側の黒い部分が見えてしまったり、アクションでジャンプを多用するため目測を誤り落下、時限イベント中で操作が上手くいかずリトライ…といった弊害が起こった。

やり込みイベント



ピンチョフィールドに閉じ込められた城の住人を救出する寄り道要素も（一部は必須イベント）。要救助者は40名おり、彼らを助けることでムサシの冒険も有利になる。

DATA ブレイヴフェンサー 武蔵伝

メーカー／スクウェア
発売日／1998年7月16日

定価/6800円

対応ハード

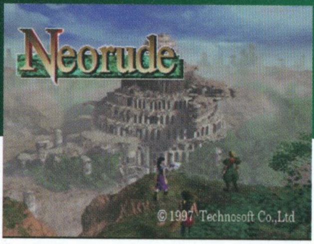
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

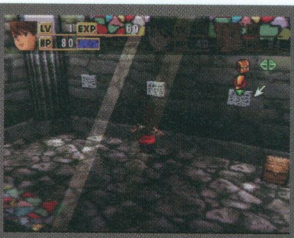
中古価格は非常に安い。ゲームアーカイブスの配信も利用可能だが、中古ソフトを購入する方が安上がりになるだろう。

独自のシステムでRPGの新分野を切り開いた

ネオリュード



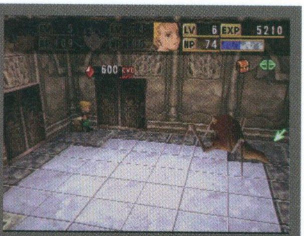
独特なゲーム性は極めてADV寄り



本作はキャラを直接動かせない。その代わりにカーソルで示した地点にキャラを移動させたり、怪しいものを調べさせたりが可能である。

特徴的なシステムを持つRPGはこれまで本誌でいくつも紹介してきたが、この『ネオリュード』ほど変わったゲーム性を持った作品はそう多くない。まるでAVGのようなゲーム性を持つ本作のメーカー発表ジャンルは「リーディングRPG』というもの。つまりは導きRPGとでもいった感じであるが、これが実に本作の内容を言い表しているのである。

本作では主人公達を直接操作することはできず、方向キーでカーソルを動かし、クリックした地点にキャラを誘導するといった移動方法がとられている。また、画面上の怪しい部分などを調べたい時にも同様の操作をする。この際に3人のキャラはそれぞれ異なる反応を示し、何らかのイベントをクリアできれば経験値を得ることができる。キャラの選択が正解であればもらえる経験値が多くなり、あまりよい選択でなかった場合には少ない経験値しか得られない。そのため、プレイヤーはキャラごとの得手不得手や性格から、イベントに適したキャラに切り替えながらゲームを進めていく必要があるのだ。これはほぼアドベンチャーゲームといっていいゲーム性なのだが、メーカーとしてはどうしてもRPGを名乗りたいようである。



キャラの行動に対し経験値が得られるが、その行動が最適解であるほど多くの経験値が入手できるという仕組みだ。

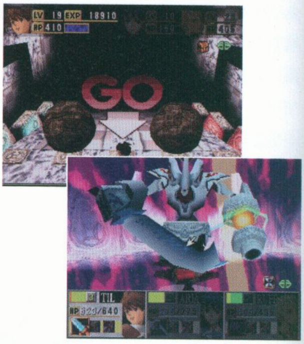
キャラの切り替えを中心とした試行錯誤はかなり面白く、アクション性も皆無なため難しい操作は必要としない。グラフィック的にはかなり見劣りするゲームだが、それを気にしないプレイヤーには是非ともオススメしたい作品。シリーズを通して入手が容易な部分も評価が高い。

シリーズ作品

ネオリュード2	PS
ネオリュード 刻まれた紋章	PS



3人のキャラを任意に変更することができる。キャラの性格や技術を理解することも、ゲームを進めていくうえで重要だ。





戦闘はオートで行われる。プレイヤーがある程度の指示を出すことは可能だが、基本的にはCPU任せである。

DATA ネオリュード

メーカー/テクノソフト
発売日/1997年5月9日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

シリーズを通して中古価格は安めで入手は容易である。また、三部作全てがGAで配信されているため、そちらを利用するのもいいだろう。

暗く重たい空気が流れる見下ろし型のA-RPG

アランドラ



ジャンプを極めることがゲームを制するコツ



炭鉱で事故（事件）が発生し、アランドラが救出を試みるが生存者はゼロ…、このように本作に登場するキャラは次々に死んでいく。合掌…。

夢の中に入り込むことができるまどろみの一族・エルナの少年アランドラが主人公の本作、「人の死」をテーマに据えているだけあってストーリーは極めて重く、先ほどまで元気だった登場人物たちが驚くほどあっけなく死ぬ。それも次々に…。いわゆる鬱ゲーの1つとされており、とにかく気が滅入るシーンが多いため、こういった内容が苦手な方は無理せずスルーしたほうが無難だ。

一応アランドラは命を救うためにあれやこれやと奮闘するのだが、王道的なRPGのように、それがうまくいくとは限らない。むしろその努力は、ほとんどの場合が徒労に終わってしまうのだ。ただ、アクションRPGとしてはそこそこよくできているので、ゲーム自体は及第点のデキ。トップビュー型の『ゼルダの伝説』タイプの内容だが、本作では任意でジャンプができる点がゼルダとは異なる。しかしながらこのジャンプが曲者で、高低差が非常に分かりづらい構造のため、「こんなところで…」という箇所で詰まることが多い。ゲームを進めていくとその難易度はさらに上昇していくため、途中で投げ出さないためにもジャンプの技術は序盤である程度マスターしておきたいところ。操作性は可もなく不可もなくといった印象なので、とにかく習うより慣れろ、だ。



ダンジョン内には様々なギミックが用意されており、結構な頻度で詰まる。また、ジャンプの概念も本作の難易度を押し上げている原因の1つ。

また、ダンジョンはパズル色が非常に強いのだが、時間をかければ理解できる難易度。ただ、原則的に一度夢の中（＝ダンジョン）に入ってしまうと問題を解決しない限り現実世界には戻れないため注意したい。

なお、本作には続編も存在するのだが、こちらは打って変わって喜劇のような、ギャグ満載の明るめのストーリーが展開される。ドット絵はポリゴンになり難易度も低下したため評価は分かれるところだが、システムはさほど変わらないので本作が好きな方ならそれなりに楽しめる作品ではある。

シリーズ作品

アランドラ2 魔進化の謎	PS



人々を苦しめる元凶となったのは国王による偶像崇拝の禁止令。かつて信仰されていた神・メルザスは怒り、恐怖でその信仰心を深めようとする。





DATA アランドラ

メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日／1997年4月11日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

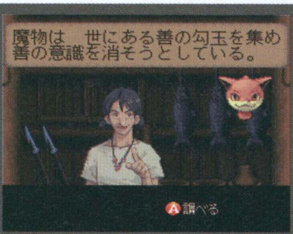
本作も続編も中古価格はかなり安めである。ゲームアーカイブスでの配信は本作のみで、続編は配信が行われていない。

BUSHI青龍伝

～二人の勇者～



ポケモンよりも後に発売された作品



ゲームの舞台となっているのは神話時代の日本。和風のRPGは少なくないが、この時代を扱っている作品は珍しい。



見下ろし型のフィールドにアクションRPGといえば、『ゼルダの伝説』や『聖剣伝説』を連想するが、実際のゲーム性は全く異なっている。



目標行動回数よりも少なく敵を倒せれば、勾玉が入手できる。勾玉は重要アイテムであり、そのために戦闘はよく考えて行う必要がある。

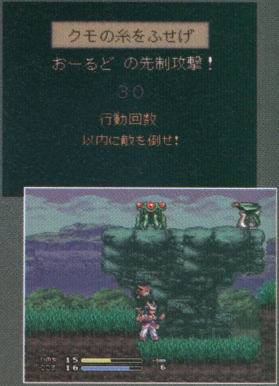
古くは『ハイドライド』や『ディーヴァ』シリーズでパソコンゲームファンを唸らせ、『遙かなるオーガスタ』シリーズでその技術力を見せつけたT&E SOFT。『BUSHI青龍伝～二人の勇者～』は同社から発売されたソフトだが、制作したのは前年に『ポケモン』でブレイクを果たしていたゲームフリークである。今になってみれば非常に豪華な組み合わせであり、名作の予感がぷんぷんとするのだが、実際には本作はかなりマイナーなゲームになってしまった。

その理由はいくつかあるが、1つには本来エニックスから発売予定であった作品が、メーカー同士の折り合いがつかないという理由でT&E SOFTに発売元を変えたということ。そのため本作の宣伝にはあまり力がいれられなかった。2つめとしては既に市場にPSやSS・64のゲームが溢れている時期にSFCというハードで発売された点。そして最後に見た目が地味であり、日本神話をベースにした世界観があまり受けなかったことである。

一見するとアクションRPGに見える本作だが、実際にはアクション要素は皆無。サイドビューの戦闘画面では主人公と敵が交互に動くターン制ともいえるスタイルで、あらかじめ配置されている敵をいかに少ない行動回数で倒せるかが目的になっている。そのため、主人公と相棒の能力を知ったうえで敵の行動を先読みするパズル的な思考が必要になる。ただ闇雲に剣を振り回すだけではダメなのだ。

そして見事に目標行動回数以下で敵を全滅させたのであれば、その差額分の勾玉が入手できる。また、失敗した場合でもレベルを上げてからやり直せば上手くいく場合も多い。勾玉は真のエンディングを見るための条件でもあるので、何度もトライする根性も大切になる。このようになかなかにプレイヤーをアツくさせるゲーム性なのだ。

戦闘システム



敵と接触するとサイドビューの戦闘画面に突入。ここでは主人公と敵が交互に行動する『トルネコ』スタイルになる。アクション性は全くなくパズル的な要素が強い。

DATA BUSHI青龍伝 ～二人の勇者～

メーカー/T&E SOFT
発売日/1997年1月17日

定価/7980円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	**SFC スーパーファミコン**	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

かなりマイナーなタイトルであるため中古ソフトの流通量は少ない。そのためかSFCのソフトとしては価格がやや高めである。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

1998年









あのスクウェアが放つ「新世代サイバネティックRPG」

ゼノギアス



人気作にもかかわらず正式な続編は作られず

『ファイナルファンタジー』シリーズの中でも特に人気の高い『FF7』と平行して開発されていたため「裏FF7」とも呼ばれる本作。元々は『FF7』のストーリー原案の1つだった、後半が手抜きなのはFF映画の予算不足の影響をモロに受けたなど、本作には真偽不明のうわさ話や逸話が幾つもつきまとう。TVCMのキャッチコピーからして「聖剣伝説が出ない理由、ファイナルファンタジーとは異なる可能性、そしてゼノギアス」なのだから、当時から様々な憶測が飛び交っていた。そういった面も含め本作はカルト的な人気を誇っており、某ゲーム誌の続編希望ランキングでは長年に渡ってランクインを続けたほど。また、日本のメディア芸術100選においては、エンターテイメント部門の自由記入式で3位に選出される、という快挙を達成している。

しかし本作の正式な続編が作られることはなく、製作スタッフもスクウェアに反旗を翻し、モノリスソフトを立ち上げて独立してしまった。以後はメーカーを変えて『ゼノサーガ』シリーズや『ゼノブレイド』が発売されたものの、直接的な繋がりはないとされている。ただし、元になった設定書は『ゼノギアス』と同一であり、世界観や用語の一部は踏襲されている箇所もあるため、関連作品と呼べなくもない。もしあのままメーカーを変えずに正統な続編が作られていたら、あるいは『FF』を凌ぐ人気シリーズになっていたのかも知れない。当時のスクウェアではミリオン達成が続編製作の条件の1つだったとの話もあり、本作は条件割れの89万本の売り上げ。普通のメーカーなら大ヒットだが、なにせ数百万本も売れる『FF』シリーズを要する会社である。経営陣を納得させるには心もとない数字ということなのだろう。これだけの人気を誇りながら続編製作にゴーサインが出なかったのは不運としか言いようがない。今ならすぐにでも承認が下りるだろうが…。



中二病的といってしまえばそれまでだが、本作のストーリーは非常に難解であり、1度や2度のプレイでは到底理解出来ないほど奥が深い。



気合の入りまくったOPアニメで語られるのは1万年前の話。超高度な科学力を身につけた人類は、惑星間戦争などの骨肉の争い繰り広げていた。



主人公フェイの親友ティモシーはアルルとの結婚が決まっていたが、アルルが思いを寄せていたのは実はフェイ。その想いを伝えられずに…。

必見のアニメーション



ゲーム序盤では美麗なアニメーションが随所に挿入される。この流れが最後まで続けば最高なのだが、中盤以降はテキストオンリーになってしまう。

DATA ゼノギアス

メーカー/スクウェア
発売日/1998年2月11日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

中古ソフトは安くGAでの配信もある。また、世界観を同じくする『ゼノサーガ』シリーズはスクウェアではなくナムコからの発売となっている。

トラウマシーン連発 お子様お断りの物語



フェイが慕うシタン先生

フェイのみならず村人全員から慕われるシタン先生。だがその素性は…。



後にフェイと愛しあうことになる本作のヒロイン・エリィ。初対面時は敵対していたものの、徐々に母性本能に目覚めていく。



難解なストーリー

精神用語や宗教用語が多数散りばめられていることも、本作のストーリーをより難解なものにしている。

至るところに張り巡らされた伏線に加え、時に精神用語であったり宗教用語であったりする難解な専門用語も数多く散りばめられ、ストーリーを追うだけでもひと苦労である。1回のプレイでは到底理解不可能なほど膨大な情報量を誇る本作。当時社会現象を巻き起こした某アニメと通じるものがあり（当時の他のアニメやゲームもそうであったように、多少なりとも影響を受けたはずである）カルト的な人気を博している理由はそこに隠されていると断言できる。なんというか、真実が知りたいという人間の欲求を刺激するのだ。

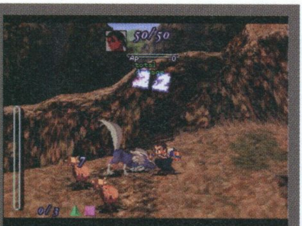
ストーリーも全体的に重々しく、それは物語中盤から一気に加速する。そして特徴の1つである鬱要素もさらに深刻になっていき、特に人肉缶詰工場で知られるソイレントシステムをゲーム史上の最たるトラウマシーンに挙げるプレイヤーは多い。他にも序盤で村人を虐殺するシーンや主人公とヒロインのベッドシーンなど、スクウェア作品らしからぬ内容に色んな意味で衝撃を受けた方も多いだろう。

さて、肝心のRPG作品としてのゲーム性だが、正直な話をすると今ひとつのデキといったところ。基本的にストーリーは一本道でやり込み要素も少ない。もちろんそれらが全てではないのは百も承知だが、ストーリーを見てもらいたいだけならアドベンチャーゲームでもいいわけで、わざわざRPGという形をとるのであれば、たとえば『FF7』におけるマテリアシステムのような斬新な何かが欲しかったところ。一応、通常戦闘では格闘ゲームのようにボタンの組み合わせで様々な技を繰り出すことができるのだが、結局のところコマンド方式のRPGと大差はない。ギアと呼ばれる兵器に搭乗して行われる戦闘もあまり面白みを感じられないどころか、ボス戦では戦いが長引く傾向にあり、先の展開を早く知りたい時などは特にうんざり。ストーリーが面白すぎるためにこういったRPG要素が逆に邪魔な存在にさえ映るのだが（少なくとも筆者にとっては）、そういった部分も含めての『ゼノギアス』。それらを差し引いても、何度でもプレイしたくなる魅力に溢れている。





同時期に開発が始まった『FF7』と違い、本作ではカメラを自由に動かすことができる。ただ、絵自体は非常に荒い。



通常戦闘ではボタンの組み合わせで好きな技を出すことが可能。また攻撃キャンセルで貯まるAPを使えば強烈な一撃を与えることができる。

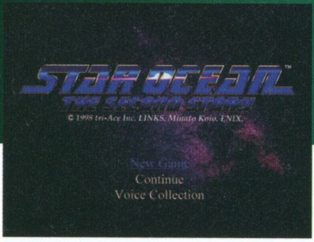
ギアと呼ばれる兵器



通常の戦闘とは別に、ギアに搭乗しての戦いでは燃料を使用して攻撃を行なう。また、パーツを付け替えることによって、ギア自体をパワーアップさせていくこともできる。

星の大海へ再び

スターオーシャン セカンドストーリー



メディアミックスも成功し有名タイトルに

『スターオーシャン』で処女作品ながら多くのファンを獲得し、ゲーム業界に存在感をアピールしたトライエース。その勢いを駆り1998年7月30日、PSで続編となる『スターオーシャンセカンドストーリー』を発売した。

本作は国外での発売もあり、売上は合わせて100万本を超えた。このヒットを受け発売元であるエニックスの出版事業を活かし、月刊少年ガンガンで東まゆみ氏作画の同名マンガを連載し、こちらも人気となった。さらにこの原作は『スターオーシャンEX』としてテレビアニメ化もされている。本作のキャラクターデザインは別の漫画家恋緒みなと氏であったが、この縁で東氏はGB系にて本作の外伝として発売された『スターオーシャン ブルースフィア』のデザインを担当する運びとなった。

ゲームは前作からの続編という括りではあるが、物語は前作から20年後という設定で、違ったエピソードが描かれている。しかし、登場人物には関連があり、前作の主人公のひとりであるロニキス・J・ケニーの息子クロード・C・ケニーが本作の主役を務めており、ロニキス自身も作中に重要な役どころで登場する。ちなみに本作では登場しないが、クロードの母親は前作の主人公でロニキスの副官役であったイリア・シルベストリである。

このクロードを中心に物語は進んでいくのだが、本作はダブルヒーローシステムと題してもう1人の主人公レナ・ランフォードを選んで遊ぶことも可能になっている。選択しなかった方のキャラも基本的には一緒に行動するのでシナリオに極端な差違があるわけではないが、選んだ主人公によって仲間にできないキャラがいる。また、本作には仲間になるキャラが多数おり、最大8名まで集められるが、加入は原則任意で、二者択一を迫られるケースがあるので悩ましいところ。加入の条件も特定のPAを発生させるなどがあり、注意しないと見逃す恐れがある。



パーティーメンバーの隊形バリエーションが豊富で作戦と共にボス戦など状況に応じてチェンジしていくことが大事である。



惑星ミロキニアの調査中事故に遭いエクスペルに飛ばされてしまうクロード。オープニングでは父親に対するコンプレックスを抱く場面も窺える。



エクスペルに飛ばされたクロードはそこでもうひとりの主人公レナと出会う。いきなり現れたクロードは光の勇者様扱いをされてしまい…。

ダブルヒーロー



2人はヒーロー、ヒロインの関係なのでどちらを選択しても行動を共にする。タイプでいえばクロードがいわゆる攻撃を得意とした戦士タイプ、レナは各種回復呪文が使える。

DATA スターオーシャン セカンドストーリー

メーカー/エニックス
発売日/1998年7月30日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

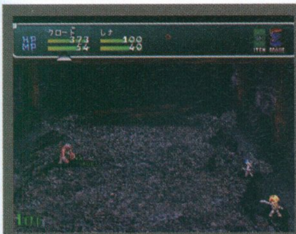
バグが多数存在するオリジナル版よりも、修正されている廉価版の方が中古価格が高い。PSP版も比較的安価に入手可能である。

対応ハード

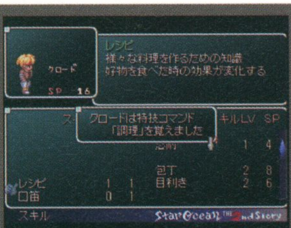
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	**PSP プレイステーション・ポータブル**	etc. その他のハード

※…PS版の発売日・PS版の定価

RPGマニアを満足させるやり込み要素の数々



リアルタイムバトル
アクティブなバトルはさらに進化し、戦士系は必殺技のセットが可能。



レベルアップ時にもらえるSPを使ってスキルをアップさせ特技を習得させる。スキルはショップで購入することができ全46種類ある。



選択の自由
仲間は主人公2人が固定されている以外、加入の選択はプレイヤーの自由である。

魅力あるキャラが揃っているので仲間の選定には頭を悩まされるが、これは一部イベントやエンディングにも影響する。

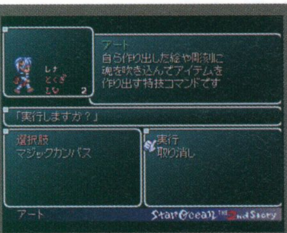
というのも本作には感情度の隠しパラメーターが存在し、主にPA（プライベートアクション）によって同姓は友情、異性は愛情の感情度が変動する仕組みになっていて、その数値如何でペアエンディングというものが発生するのだ。そのペアエンドを含めたエンディングはなんと約80種類にも及び、ゲームクリア自体がやり込み要素にもなっている。もちろんこれをコンプしようと思ったら相当の根気と感情値の研究が必要である。また、コンプという点では、前作のサウンドテストがボイスコレクションに変わりゲーム中で発現したボイスを集めると、50…75…95%…とそのパーセンテージによって難易度変更などの特典がつく。ただし、95%を目指すのは気の遠くなる作業で、裏技やバグ技を利用しなければ達成は困難である。なお、本作は重大なバグがいくつかあり、それらを修正した後期ロットでは使えないバグ技もある。

他にもやり込み要素として試練洞窟という隠しダンジョンがあり、中は腕試しにもってこいの高難易度ダンジョンとなっている。従って道中のザコですら凶悪揃いだが、最深部に待ち構えるボス、ガブリエ・セレスタ並びにイセリア・クイーンの強さは尋常ではない。この2体は後にトライエース作品の定番裏ボスとして君臨し、『ヴァルキリープロファイル』シリーズなどにも登場している。

これらのやり込み要素でとことん遊べる仕様であることも中毒性のある要因だが、ゲームを進める上で重要かつ、このシリーズのウリであるスキルシステムも忘れてはいけない。スキルポイントを振って特技を習得し、アイテムクリエーションが使用可能になる、タレントの概念が存在するなど、前作のシステムが進化している。その中で特徴的なのが人の物を盗む特技ピックポケットと、にせさつ、ぎぞう小切手などの犯罪アイテムを生み出すことができるスーパー特技リバースサイドである。ヤバイアイテムだけにその効力も凄いのだが、調子に乗っていると仲間の感情度が下がるというデメリットもある。







必須タレントと関連スキルの条件を満たすことでアイテムクリエーションを行うことが可能。各種特技から武具、アイテムなど様々なものを作り出せる。



戦闘に参加できるメンバーは4人だが、プレイヤーが操作するのは1人で残りのメンバーはAI行動を取る。無論操作キャラを切り替えることは可能。

Second Evolution





PSPで発売されたリメイク版はアニメーションムービー・フルボイス・PA・仲間キャラなど様々な要素が追加された。なお、本編のシナリオはそのまま変更なし。

異世界で繰り広げられるピエトロ王子のちょっと不思議な冒険

ポポローグ



外伝的作品ゆえに隠れた名作扱い



平和なポポロクロイス王国を突如黒い影が覆い尽くし、異世界へと飛ばされるところから本作の物語は始まる。



街では傭兵を雇うことができるのだが、それには金が必要。傭兵はレベル制だが、魔法は魔法書、必殺技は秘伝書で習得する仕組み。



シンボルエンカウント方式に変更されたものの、戦闘シーンは基本的に前作を踏襲している。ピエトロがやたら強いのでバランスは少々悪い。

PS初期の名作として名高い『ポポロクロイス物語』の続編にあたる本作だがストーリーの繋がりは薄く、外伝的扱いの作品となっている。設定上は初代から2年後の世界となってはいるものの、舞台はポポロクロイス王国ではなく、「夢幻フィールド」と呼ばれる異世界。ナルシアやガミガミ魔王といったポポロシリーズの主要キャラも一応は登場するが、仲間にすることはできない。その代わり、ピエトロ王子は数多く用意された個性的な傭兵たちを雇って冒険に繰り出すことになる。この傭兵システムこそが本作の肝であり、バトル面に関して言えばシリーズ最高峰との呼び声も高く、育てる楽しみは十分。もちろんストーリーも素晴らしいのだが、ついつい育てるのに熱中して、次に何をすればいいのか忘れてしまった…という方も多いのではないだろうか。

なお、本作は『ポポローグ』と名乗るだけあって、ローグライクゲームに分類される作品である。つまるところ、ダンジョンの構造は自動生成、入るたびにその姿を変えるわけだ。加えてタンジョン内には閉ざされた扉が多数用意されており、物語を進行することでそれらが徐々に開放される仕組みを採用。しかもそういったダンジョンが幾つも用意されているのだから、シリーズの中でも最も長い時間に渡って楽しめる作品に仕上がっている。

ただし、ストーリー重視のファンにとっては、少々不満が残るのも確か。あくまでも外伝的扱いであるためイベント量は少なく、前作でともに戦った仲間たちと触れ合う機会もほとんどない。個性豊かな登場人物たちも本シリーズの魅力であるため、期待を裏切られたと感じた方も中にはいるかもしれない。初代の正式な続編『ポポロクロイス物語II』が発売されたのは本作から約1年後のことである。

その『II』ともストーリーの直接的な繋がりは皆無に等しいため、本作を飛ばして初代からいきなり『II』をプレイしてもストーリー上は特に問題はないのだが、ピエトロ王子の父親であり獅子王と呼ばれたパウロ国王の若かりし頃の姿が描かれていたりもするので、食わず嫌いをしている方はぜひ一度プレイしてみることをオススメしたい。



DATA ポポローグ

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1998年11月26日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトは安く配信も利用可能。また、シリーズ作をプレイしていなくても問題なくプレイできる。本作のみをプレイというのもアリだ。

商人の目を通してダンジョンを冒険する一風変わったRPG

だんじょん商店会

～伝説の剣はじめました～



優しめな雰囲気とキャラが魅力的



主人公は「だんじょんの町」に道具屋を出店したばかり。アイテムの売買でゴールドを稼ぐのも重要な仕事だ。



ダンジョン内では一般的なRPGと同様なゲーム性になる。武器と魔法で敵を倒し、アイテムを探索していく。



主人公がタロットカードを引くと、それに対応したイベントが発生。このイベントを解決することでストーリーが進行していく。

主人公が道具屋という一風変わったコンセプトのRPGである本作は、経営と冒険という二足のわらじがメインのゲーム性になっている。主人公は普段はお店で店番をしているのだが、同時にダンジョンの攻略もこなさなくてはならない。では、どちらの比重が高いのかと言われれば、それはやはりRPGらしく冒険だと言えるだろう。というのも本作の住人はかなりがめつく、なかなか定価で商品を買ってはくれないのだ。そのため、品物を現金で仕入れていてはなかなか利益があがらない。そこでダンジョンへ行きタダで品物を仕入れれば（宝箱や敵から入手）、多少安く売りさばいても利益が出るのである。

ただし、魔法使いである主人公1人でダンジョンに入るのは危険極まりないため、酒場などで他のパーティーをみつけ、そこに加えてもらえればリスクは大幅に減る。しかも彼らはお店に買い物にきてくれる客でもあるため、仲良くしていけば商売的にもおいしい。冒険も大事だが各キャラとの好感度をあげることも非常に重要なのだ。

ダンジョンは2D表示で敵が表示されているシンボルエンカウント方式。戦闘はオーソドックスなコマンド選択式である。また、敵と遭遇した際には交渉が可能であり、アイテムの交換や売買が可能。特に序盤は戦闘バランスが厳しめなので、交渉で敵をやりすごすことも必要だろう。

と、これだけではゲームの目的があまりに欠けすぎであるが、本作にはしっかりとシナリオも用意されているため心配はいらない。シナリオはタロットカードによって（ある程度）ランダムに発生し、主にダンジョン探索によってクリアが可能である。ここでしか手に入らないアイテムがあったり、キャラとの好感度によって展開が異なったりするため、色々と試してみるのがいい。気楽な気持ちで遊べるのも本作のいいところだ。

パーティー



主人公はダンジョン探索の際に様々なパーティーを仲間に加えられる。また、彼らはお店にやってくるお得意様でもあり、仲良くしていけば様々なイベントが発生する。

DATA だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～

メーカー／講談社
発売日／1998年10月29日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

マイナーなタイトルゆえに中古ソフトの流通量は多くなく、値段もやや高めである。GAの配信を利用した方が安上がりになるだろう。

マール王国の人形姫



他機種やケータイへも移植 ドット絵の技術は日本一



人形と会話ができる不思議な能力を持つ主人公のコルネット。森で王子様に助けられたときから、頭の中にあるのは王子様のことばかり。



こんなに大きなカエルが突然目の前に現れたら、そりゃびっくりもするだろう。ただでさえドジっ娘なコルネットの運命やいかに。

S-RPG『魔界戦記ディスガイア』と並ぶ、日本一ソフトウェアの代表作。ストーリー重視のRPGで基本は一本道、自由度は低く『ディスガイア』のようなやり込み要素もほとんど存在しない。それでも本作の評価は高く、定期的に続編を望む声があがる。

その要因として考えられるのは下記のような点ではないだろうか。まずあげておきたいのが、見た目のかわいらしさだ。主人公のコルネットは今で言うところの萌え絵であり、パッケージが気になって購入したという話もよく耳にする（無論その逆も然りだが）。ストーリも恋する王子様を救うために冒険するという少女漫画のような内容であり、さらには家族愛もテーマの1つ。おっちょこちょいの主人公と相まって、実に良い味を出している。終盤で明かされるまさかの事実に涙した方も多いのではないだろうか。

また、随所で挿入されるミュージカルも本作のポイントの1つであり、安易にアニメーションに走らなかった点でも評価が高い。本作のミュージカルシーンではドット絵のキャラが本当にキビキビと良い動きを見せる。しかも声優の歌声まで聞こえてくるという凝りようだ。本当に丁寧に作られた作品であることが、様々な面から窺い知ることができる。ただし、最も多くの時間を費やすことになる戦闘部分はちょっと雑な印象。シンボルエンカウント方式の本作だがエンカウント率が高すぎるため、結果的にゲーム全体のテンポを悪くしている。戦闘自体はシミュレーションの要素が取り入れられているが、これがあまり活かされていない（続編はシンプルなコマンド方式に変更）。ただ、これが一作目であることを考えると、渾身のデキであると言っても差し支えないだろう。

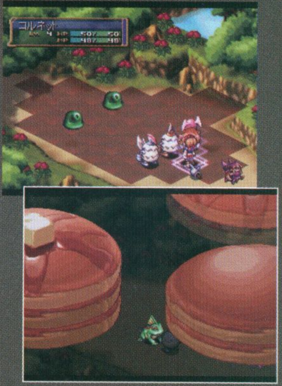
シリーズ作品

リトルプリンセス マール王国の人形姫2	PS
天使のプレゼント マール王国物語	PS2



敵役のマージョリーは悪名高き魔女。容姿からは想像がつかないが年齢は1500歳を超えているため、おばさん扱いすると怒る。

戦闘の難易度は低い



戦闘自体はサクサクと進み、レベルも上がりやすいが、エンカウント率が高すぎるためにゲーム全体のテンポを阻害しているのが残念。

DATA マール王国の人形姫

メーカー／日本一ソフトウェア
発売日／1998年12月17日

定価/5800円

対応ハード

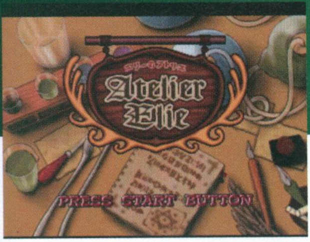
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / **DS ニンテンドーDS** / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

廉価版が2種類存在するがゲーム本編はオリジナルと全く同じものである。リメイク作のDS版はシステム面も変更されている。

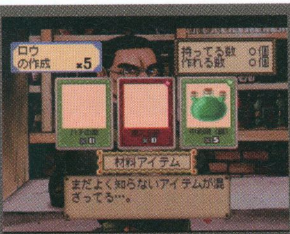
※…PS版の発売日・PS版の定価

アトリエシリーズの人気を決定づけたシリーズ中でも評価の高い作品



エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～

不満点を解消し完成度が高まった



ゲームの中心になる要素は錬金術の調合。前作はレシピ通りの調合しかできなかったが、今作では「ブレンド調合」「オリジナル調合」を追加。



アトリエシリーズでは様々な人々と出会うが、今作では会話中に選択肢が出現することもある。後悔のない選択肢を選ぼう。



基本部分は前作を踏襲しているが、やや荒削りな印象があった前作に比べて、目立って気になる箇所はない。

前作は見事スマッシュヒット、続編を求める声が上がったのも自然な流れだ。が、言うは易し。続編が失敗に終わったことで、歴史の片隅から忘れ去られたゲームは過去に山ほど存在する。たとえどれほど野心に満ち溢れた意欲作であったとしても、続編を出した時点で当初の目新しさは薄れてしまうのだから、初代を超える評価を与えられるゲームというのは実はそれほど多くない。

だが本作は違った。基本的なゲーム性は前作を踏襲しつつも、プレイヤーからあがった不満点の多くに改良がほどこされており、より遊びやすく、そしてさらにのめり込みやすく進化していたのである。前作にハマった人なら確実に楽しめ、またゲームバランスが見直されたことで初見のプレイヤーでもすんなりアトリエの世界に入っていける。売上自体は残念ながら前作に及ばなかったものの、本作によって『アトリエ』シリーズはその地位を不動のものにしたといっても過言ではないだろう。

本シリーズでは錬金術による調合が重要な要素になるわけだが、今作では新たに「ブレンド調合」と「オリジナル調合」が登場。前者では調合する際の材料配分を自分で決めることができ、より品質・効力の高いアイテムを作ることが可能となっている。ただし、一度作ったことのあるアイテムしかブレンドできず、また、特定の条件を満たさなければブレンド調合は行なうことはできない。一方、後者に関しては参考書にないアイテムを生み出す調合であり、通常の会話などにそのヒントが隠されている。ただしオリジナルブレンド同様、錬金術のレベルなどの条件を満たす必要がある。

錬金術に必要となるアイテムは前作と同じく冒険で入手。今作では冒険できる場所が格段に増えたことで、RPG部分の楽しみが増した。加えてイベント量も大幅に増加、さらにはEDの種類も2倍以上と随所でパワーアップしているのだ。こうして本シリーズは2作目で早くも完成の域に達したのである。





DATA エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

メーカー／ガスト
発売日／1998年12月17日

定価／5800円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

中古価格は安く配信も利用可能。PS2版とDC版は全作とのセットになっている。PC版はやや入手しにくく値段も高めになっている。

※…PS版の発売日・PS版の定価

王道ファンタジーの雰囲気はそのままに正統進化

幻想水滸伝II



ストーリー性を強化して感動の物語になった幻水

初代にあたる前作がPSで発売されて好評を得た約3年後、本作『幻想水滸伝II』は世に放たれた。

評価の高かった前作の基本システムはそのままに、グラフィックや操作性を向上。シナリオも前作とかなり密接に繋がっており、2作連続で登場するキャラも複数用意されているほか、前作のクリアデータを引き継ぐことで前作の主人公を仲間にできる特典を付けたところなど、いかにも続編の王道パターンという作品。

27の真の紋章が物語の中核となるのも前作と同様だが、本作は運命のいたずらで袂を分かつ少年達の感動的な物語となっており、泣けるゲームとしても知られている。

ハイランド王国の少年兵である主人公と幼馴染のジョウイは、皇子ルカ・ブライトの陰謀を立ち聞きしてしまい、それに気付かれ滝まで追い詰められる。死を覚悟した2人は滝壺へと身を投げる。

運よく生き残った主人公は傭兵隊に保護され、命を助けてくれた傭兵隊に協力することになるが、その中で王国の非道な行いを目の当たりにし、ルカ・ブライト打倒を目指すようになっていく。一方、王国に戻ったジョウイは軍の中で頭角を現すようになる。こうして反王国の同盟軍に主人公、王国にはジョウイという図式が出来上がるのだ。

この辺りまでストーリーが進むと発生するようになるのが戦争イベント。前作とは異なり戦争はヘックス上のユニットを動かして戦う正統派SLGスタイル。3人の仲間で1つのユニットになるが、ユニットの構成から戦争中の行動まで、全て軍師にまかせても勝利することは可能なので、難易度はさほど高くない。

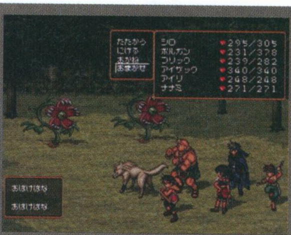
また、同盟軍を率いるようになると本拠地も得られるため、シリーズの特徴でもある108星（仲間）集めが本格的にスタートする。



特定のキャラがパーティに揃っていると使用できる協力攻撃。使うことで一定期間行動不能になるなどマイナス面もあるが、威力は高い。

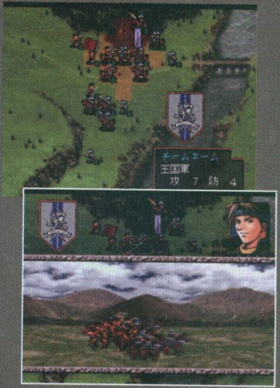


主人公と親友の運命が大きく動き始めることになる滝の場面。条件を満たしてベストエンドに辿り着いた場合はここに戻ってくる。



戦闘スタイルや戦闘中の視点は前作を継承。全員通常攻撃をする場合は「おまかせ」のコマンドを選べば、ザコ戦がスムーズに運ぶ。

戦争イベント



戦争は前作と違い、本格的SLGに近い形。移動力に応じてユニットを動かし、近接もしくは間接攻撃をする他、参加しているキャラによっては紋章魔法を使うこともできる。

DATA 幻想水滸伝II

メーカー／コナミ
発売日／1998年12月17日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

廉価版が2種類存在するが内容は全く同じものである。PS版の中古価格は非常に安価だが、前作とセットのPSP版はやや高価である。

※…PS版の発売日・PS版の定価

ベストエンドに向かって仲間を本拠地に集めよう



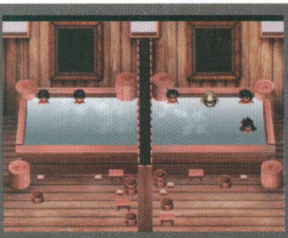
謎のステータス異常「風船」

風船には段階があり、3つ付くと戦闘開始と同時に浮き上がって戦闘に参加できなくなる。

本シリーズ最大のお楽しみポイントである仲間集めは、第2作になってパワーアップ。特定のキャラをパーティに入れていれば仲間になるという基本パターンは変わっていないが、思いもよらぬ場所、意外な条件で仲間になるキャラが増えているので、集める楽しみと全て集めた時の達成感は増していた。

仲間の人数が一定数を越えると本拠地が大きくなるのも前作同様ながら、そのサイズは大幅に拡大。本拠地内で迷子になるプレイヤーがいたほどに広い。ただし、拡大に応じて作られる施設数も増加し、本拠地でのミニゲームやイベントが豊富に用意され、ストーリー度外視で歩き回るだけでも楽しい施設となっていた。

本拠地イベントは別途解説している料理対決などのストーリー性を持つものから、図書館に置く本や風呂に飾る



前作に引き続き風呂が存在し、骨董品などを飾ることも可能。なお、風呂を作るための仲間を得るにはホカホカな人間になる必要がある。



一騎打ちは相手のセリフから行動を予測することができるため、それに応じて攻撃や防御を選択していくだけの単純なバトルとなっている。

オブジェなどのコレクションもあり、やり込み要素としての側面が大きい。当然ながら無視しても物語に影響はないので、やり込み派のための要素と表現することもできる。

なお、施設やイベントを増やしていくためには本拠地を大きくする必要があり、そのためには仲間を増やしていきたいわけだが、ストーリーを進めないと登場しないキャラも存在する。仲間を集め、本拠地でイベントやコレクションを増やしていくためにストーリーも進める。そんな流れが綺麗に出来上がっているのも前作から継承された部分だ。

仲間が増えて同盟軍の規模が大きくなれば、王国軍との戦いも激化することになる。そうなれば主人公とジョウイの道が交錯する場面も増えるようになり、エンディングへ向けて物語は加速していく。

本作にはエンディングが複数用意されており、ベストエンドとされているのが親友ジョウイと約束の地で出会うこと。王国軍の中から国を立て直そう



解放軍リーダーの銅像=前作の主人公の銅像である。前作のクリアデータを引き継いでいる場合は、解放軍リーダー本人を仲間にできる。



紋章魔法の使い方には注意が必要

魔法は見た目も派手で強力だが、使用回数に制限があるためボス戦用に温存しておきたい。

としたジョウイと、外から国を変えようとした主人公。やり方は違うが民のために行動した2人の再会。その場面に感動したプレイヤーは数知れず、泣けるRPGという評価を得ることになったのである。



白熱のクッキングバトル



本拠地の牧場や畑で素材を育て、それらを駆使して料理対決を行う。時間経過に応じて全部で12戦も発生する長期イベントだが、1回でも負けるとそこで終了となる。

シューティングゲームの要素を詰め込んだ異色RPG

AZEL

-パンツァードラグーン RPG-



戦闘だけでなく シナリオも素晴らしい



ドラゴンに乗った少年が主人公。移動は主にドラゴンに搭乗して行われるが、キャンプやダンジョン探索時は主人公のみで移動する。



もともとシューティングゲームであったシリーズの3作目として発売された。シリーズを通しての世界観は本作にも引き継がれている。



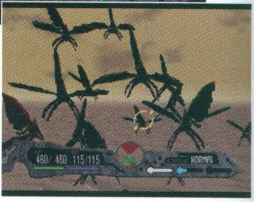
元がシューティングゲームだけあって戦闘中は位置取りが重要。移動と攻撃を上手く使いこなす必要がある。

『パンツァードラグーン』はもともとセガが開発した3Dシューティングゲーム（STG）。その世界観を活かして制作されたのが本作『AZEL -パンツァードラグーン RPG-』である。また、活かされているのは世界観のみではなく、フィールド・敵・自機などほぼ全てがポリゴンで構成されているなど、前2作のイメージを損なわないようになっている。

前2作（『パンツァードラグーン』『パンツァードラグーン ツヴァイ』）は主人公がドラゴンに騎乗して、帝国や攻性生物と戦うSTGであったが、本作も同様に主人公が序盤にドラゴンと出会い、フィールド上の移動や戦闘はドラゴンに乗ったまま行う。ドラゴンは戦闘を重ねることで進化していき、モデル1に進化するとタイプセレクトが可能になる。それぞれのタイプによって性能が異なるため、戦闘時は長所を活かすような戦略が必要になる。

その戦闘はSTGの要素を取り入れた本作独特なもので、時間経過によって溜まるシンクロナスゲージを消費して行動し、自機と敵の位置取りによって有利不利な関係が発生する。自機が画面中央下のレーダーの中で緑色の部分に位置していれば敵の攻撃を受ける心配がなく、逆に赤色の部分にいれば敵攻撃のダメージが増してしまう。そのため、ゲージが溜まった際に自機の攻撃を優先するか、安全な場所へ移動するかといった駆け引きが重要になってくるのだ。また、攻撃方法も複数の敵を一挙に攻撃可能なロックオンレーザーと、一点集中攻撃型のハンドガンがあり、この使い分けが大切。魔法に相当するバーサクも含め、とにかく戦略性ある戦闘が楽しめるRPGであった。







ドラゴンが進化するとタイプセレクトが可能になる。攻撃力・防御力・機動力・心技力の振り分けにより様々なタイプにカスタマイズできる。

DATA AZEL -パンツァードラグーン RPG-

メーカー/セガ
発売日/1998年1月29日

定価/6800円

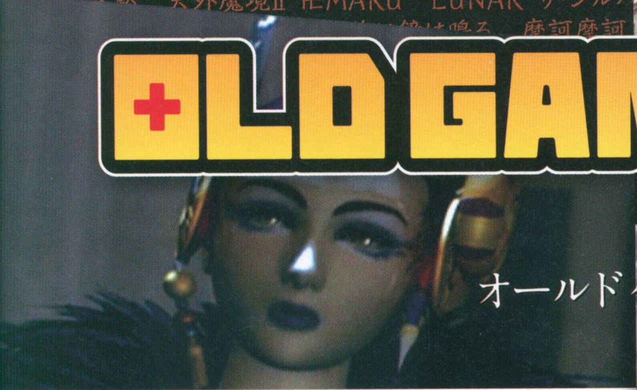
対応ハード

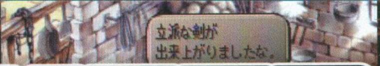
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

移植や配信はされていないものの、中古価格は安め。セガは旧作のリメイクに積極的だが、本作がリメイクされる可能性は低いだろう。





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1999年

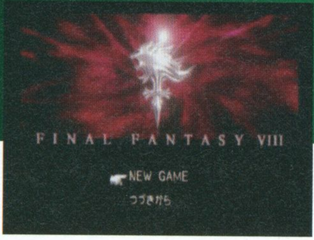






シリーズ最高売上本数記録を樹立

ファイナルファンタジーVIII



開発体制を強化し エンターテイメント性を追求

前作の成功で新時代の『FF』を印象づけ世界的メジャータイトルにまで駆け上がった『ファイナルファンタジー』シリーズは、さらなる高み目指すべく開発予算を増強し、ハリウッドの技術を取り入れるなど規格外のスケールで『ファイナルファンタジーVIII』を制作した。

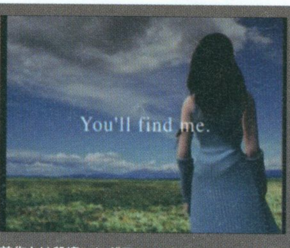
シーンによって頭身が変化した前作と異なり、今作では全場面でキャラクターがリアル頭身で描かれており、ブランドのイメージを大きく変えた。表現力の向上によって美麗なムービーシーンを取り入れるようになったため、フィールド画面などでデフォルメしたキャラを表示すると違和感が出る点、そして海外ユーザーを意識してリアル頭身を導入したとされている。この方向性は『X』以降現在も続いている。

先に続くシリーズの流れを作ったという点では主題歌の導入も本作からである。本作では当時まだ日本では無名であったフェイ・ウォンを起用し、エンディングテーマとして「Eyes On Me」を収録。これが話題となりCDも50万枚を超える売上を記録した。その後も当シリーズの主題歌には倖田來未、アンジェラアキ、絢香といった有名歌手・シンガーソングライターが起用されゲームミュージックの在り方を変えた。歌い手にとっても拡大されたゲーム市場の中でトップシェアを誇る有名作品に起用されることは一種のステータスとなり、自身をアピールする絶好の場になった。



主人公達は傭兵の候補生であり、SeeDとして認められると給料も支払われるようになる。ちなみに今作のシドは学園長役で登場。

プロモーション活動も前作より積極的に行われTVでの露出も多く見られた。作品が発売された後の話になるが、2000年公開の映画チャーリーズ・エンジェルの1シーンにも本作の戦闘シーンが映っている。前作の評価に加えこうした活動が実を結び、セールスに関してはシリーズ歴代最高の約369万本（国内累計）を達成した。昨今の据え置き型ゲーム機の規模縮小傾向を踏まえると今後もこの数字を超える『FF』は出ないかもしれない。

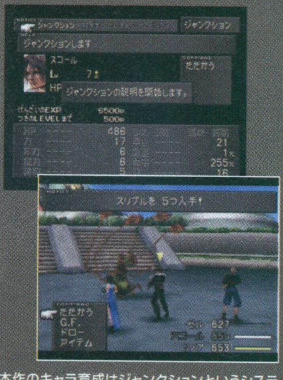


前作とは段違いにグラフィックのレベルが上がり、美麗なムービーシーンが所々で挿入される。この技術力は当時最高といわれていた。



近未来的な世界観というだけでなく、学園を舞台にしたストーリーというのもファンを驚かせた。もっとも前作は主人公がテロリストであるが…。

ジャンクション



本作のキャラ育成はジャンクションというシステムで行う。G.F.（召喚獣）にジャンクションすることでパラメーターの強化やアビリティの習得が可能になる。システム的には『VI』の魔石に近いか。

DATA ファイナルファンタジーVIII

メーカー/スクウェア
発売日/1999年2月11日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

オリジナルのPS版は非常に安価に入手可能。PC版はスクウェア・エニックスe-STOREからダウンロードでき、フルHD対応となっている。

※…PS版の発売日・PS版の定価

大作ゆえの難しさが浮き彫りに



G.F.の入手
多くのG.F.は対応しているボスを倒すかドローによって入手する。当然入手期間限定のG.F.も存在する。

こうして商業的大成功を収めた『Ⅷ』であるが、ゲームの評価というとまた別の話でシリーズ史上最も賛否が分かれる『FF』ともいわれ、発売後は様々な意見が飛び交った。

まず真っ先に出てくるのが特異なシステム面の賛否両論だ。本作ではG.F.(ガーディアンフォースの略。いわゆる召喚獣)と魔法を用いたジャンクションシステムを導入しており、言葉の通りそれらに接続して力を得る…という特殊なものであった。そのため定番の防具、アクセなどは存在せず武器も改造で強化する形となっている。また、魔法の概念も元祖のようにMPを使わず個数(回数)制を導入しており、敵からのドローや精製のアビリティを利用するなどして入手する。簡単に説明するとこんなところだが、チュートリアルがあるとはいえ、ゲーム慣れしていないライトユーザーや低年齢層



本作の世界は近未来的な文明の中で魔女が強大な力を有している。様々な要素が絡み合うストーリーだが最終的には魔女と未来を懸けて戦う。

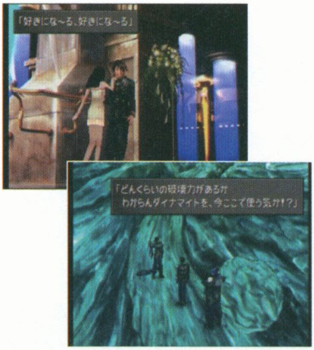
(本作はCERO:Bで12歳以上のレーティングありだが)にとってはやはり複雑な内容でハードルが高かった。また、自身のレベルが上がると相対的に敵のレベルも上がるため、単純に強敵に詰まったらレベルを上げてどうにかするという考え方が通用しない。もっとも敵のレベルが上がる点についてはデメリットだけでなくドローで得られる物のランクが上がるメリットもあり、普通にジャンクションを使えれば十分戦っていける。要するに「たたかう」連打の力押しでは進めないということだが、逆にシステムを理解していれば色々な戦略性を練って遊べるのでコア層にはやり甲斐のあるゲームといえた。恐らくこれが『FF』でなければ「マニアックなシステムが光る良作」と一定の評価を得て終わったのではないだろうか。この辺は毎回斬新なシステムを取り入れる開発コンセプトが仇となった形で、大勢が注目し手に取る国民的タイトルゆえの泣き所を見た気がする。

そして意見が割れるもうひとつの要



名チョイ役も出世
今作のビッグス&ウェッジは敵役として複数回対峙しネタパートを担当。

素がストーリーである。主人公達の夢の中でもうひとつの物語が展開するなど全体を通すとよく練られたシナリオだが、学園モノということもありハイティーン特有の青臭さが目につく点、ヒロインの行動と性格が批判の対象としてよく挙げられている。



Triple Triad



今作からゲーム内にカードゲームが登場。基本的に本編に影響しないが、カード変化のアビリティでアイテムに変えることも可能。思考が問われるルールで本編そっちのけでハマった人も多い。



HPが減った状態を参照して特殊技の発動抽選が行われる。技自体にアクション要素もあり、行動パスを連打して発動率をアップさせるテクも存在。



ヒロインリノアの迷言集もある意味見どころのひとつ。ネタとしては面白いが、嫌悪を抱くプレイヤーも少なくない。

サガ フロンティア2



新たなシステム ヒストリーチョイス

『サガ フロンティア2』はPSで発売された『サガフロ』シリーズ2作目にあたる作品。河津秋敏氏や小泉今日治氏といったお馴染みのスタッフが制作に関わっているが、音楽面では従来の伊藤賢治氏から浜渦正志氏へとシフトチェンジ。イメージが変わることを恐れたファンから危惧の声が上がったが、結果的に本作の音楽は非常に高い評価を得ている。

そして、それよりもファンを驚かせたのは前作から大幅に変更されたシステム面であった。主人公の数は前作の7人から2人へと大きく減少。しかも、この2人の主人公のストーリーを同時に進めていくという一風変わったシステムを採用し、『サガ』の新たな歴史を紡ぎ出したのである。このフリーシナリオに代わる新システムはヒストリーチョイスと呼ばれ、同時代に生きた2人の人生を並列して体験できるようになっている。

プレイヤーはマップ上に表示されたシナリオの中から1つを選びプレイを開始する。シナリオは複数個表示されているが、その順番はプレイヤーに委ねられているのだ。2人の主人公のうち、追放された王子であるギュスターブが主人公のシナリオはイベントが中心であり、ストーリーを眺めるだけで終了することもある。それに対しディガー（遺跡の発掘者）であるナイツは冒険が中心であり、ダンジョン探索やモンスターとの戦闘が中心になっている。また、時代が進むと主人公が世代交代していくのだが、初代主人公であるウィル・ナイツはゲーム終了までその生命を保ち、孫の代になって戦闘に参加することになる。このように本作のテーマは『ロマサガ2』同様に歴史なのであるが、全く異なった手法でそれが描き出されている。分岐がほとんど存在しないのが欠点とも言えるが、プレイヤーからの評価は高く、シリーズの中で本作を最高傑作に推す声も多い。



淡い色調のグラフィックは非常に美しく、暗めであった前作とは一線を画している。ただ、多少見難いところがあるのも事実である。



本作の世界では金属以外の全ての物質には「アニマ」が宿っており、それがストーリーとシステムに重要な意味を持っている。



従来のフリーシナリオとは異なる「ヒストリーチョイス」を採用。2人の主人公のストーリーをプレイヤーが任意に追っていく。

ギュスターヴ&ナイツ





2人の主人公のうち、ギュスターブ編はストーリー中心で歴史の表舞台が描かれる。それに対してナイツ編は冒険中心であり、モンスターとの戦闘など従来のRPGに近い形になっている。

DATA サガ フロンティア2

メーカー/スクウェア
発売日/1999年4月1日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

廉価版が3種類発売されており少々まぎらわしいが、内容はどれも同じである。中古価格は安めで配信も利用できるため、入手難易度は低い。

戦闘は複雑だが やり込みがいあり



閃きは健在
本作には技を習得する方法が複数存在するが、シリーズ伝統の閃きはもちろん健在だ。

左のページで本作の評価について述べたが、実はその評価はだいぶ時間が経過してからのものであり、発売直後の評判はあまり芳しいものではなかった。特に変更点が多かった戦闘面に馴染めなかったプレイヤーは多い。本作では敵と接触した際にパーティバトルとデュエルという2種類の戦闘方法が選択でき、デュエルは敵味方1対1というこれまでにない戦闘方式で、4回分のコマンドを先行入力して戦う。この時、意図的にアーツ（キャラクターが覚える技・術）を発動させることが可能であり、アーツ習得のためにデュエルは効率的であった。また、パーティーバトルは従来の戦闘方式に近いもので、技の閃きや技・術の連携などが楽しめる。

術に関しては本作独自の要素であるアニマが非常に重要な役割を果たしており、各術は対応したアニマが存在しなければ使うことはできない。そのため、火や水などの属性を持ったアイテムをあらかじめ装備しておくか、フィールド上に存在しているアニマを引き出す必要がある。また、複数の属性のアニマがあれば合成術も使用可能。基本的にほとんどの装備には何らかのアニマが宿っているのだが、金属製品のみは話が別で何のアニマも宿っていないばかりか、その力を低下させる作用がある。

これらの戦闘システムを理解したうえでプレイすれば、本作の面白さは充分に実感できると思われるのだが、漠然とプレイしているだけでは仕組みが分かりにくかった。説明書を1から読むようなプレイヤーであれば何の問題もなかったが、全てのプレイヤーがそれほど学習意欲があるわけではなかったのだ。こうして一時は凡作扱いされかかった本作だが、システムが理解されるにつれ評価は高まっていき、その秀逸なシナリオにも多くのプレイヤーから喝采が送られたのである。



本作ではLP（ライフポイント）を消費することでHPを回復させたり、技・術を出せる。ただし、主人公のLPが0になればゲームオーバーとなる。



技・術の連携
技や術が連携して1つの攻撃になり、敵に大ダメージを与えられる。





本作ではキャラに役割を持たせることで、その特性を活かせるようになっている。ただし、このロールの半数近くがバグで効果が発揮されない。

デュエル



戦闘開始時に選択可能なシステムで、敵との一騎打ちとなる。コマンドを4回分先行入力する仕組みで、特定の技や術を狙って習得できるメリットがある。

コンバット



特定のシナリオを選択した場合に発生する多人数VS多人数の戦い。シミュレーション要素の強いシステムで、条件を達成すれば勝利、達成できなければ敗北になる。

美しいグラフィックと斬新なシステムが評判となった

ヴァルキリープロファイル

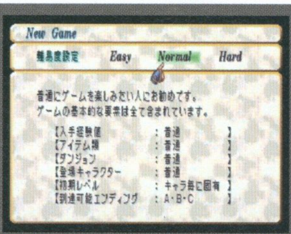


英雄の魂を集め ラグナロクに備える

北欧神話をモチーフにした本作『ヴァルキリープロファイル』は、開発トライエース・販売エニックスという『スターオーシャン』シリーズと同じ組み合わせで制作された。そのクォリティの高さは既に実証済みだが、実際に本作はシナリオ・音楽・グラフィック・システムに至るまでが非常に高評価で、多くのプレイヤーから名作であるといわれている。

ゲームの目的は主人公レナス・ヴァルキュリアを操って、ラグナロクに備えるための戦士を集めること。とはいっても人間は生きたまま天界へはいけないため、実際には人間の英雄達の魂（エインフェリア）を集めるのが目的になっている。レナスは地上の気配を感じ取り、死に瀕した者の魂の声を聞きつけることが可能。そこでは各キャラの死に至るまでのドラマが再現され、その後にエインフェリアとして仲間に加わる。しかし、エインフェリアはそのままでは問題を抱えていたり能力が低かったりするため、彼らを連れてダンジョンに入り敵と戦うことで育成を行う必要がある。そして育成したエインフェリアを天界に送り、その活躍によってレナスが評価される。基本的にはこの繰り返しでゲームが進んでいく。

本作には3種類の難易度があり、ゲーム開始時にプレイヤーが任意に選択できる。イージーは経験値が多くはいるがアイテムや仲間、ダンジョンの数が少ない。ハードはその逆でノーマルはその中間といった感じである。しかし、実際にはイージーが簡単というわけではなく、強力なアイテムが入手できるハードが一番簡単であるとの声も多い。イージーは入門編とも考えられるが、このあたりはちょっと不親切な点だろう。



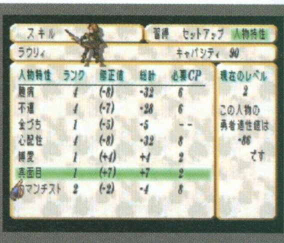
ゲーム開始時に難易度を選択することが可能だが、イージーが無条件で簡単というわけではない。また、イージーでは見られないエンディングもある。



ヴァルキリーは死に瀕したものの声を聞き、イベント後に仲間にすることができる。その後、彼らを育て神界に送り込むことが使命となっている。

シリーズ作品

ヴァルキリープロファイル2 シルメリア	PS2
ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	DS



キャラのレベルが上がるとキャパシティ（CP）が得られ、それを消費することでキャラを育成することが可能だ。

戦闘システム





戦闘ではキャラに対応したボタンを押して攻撃する。上手く攻撃をつなげればコンボとなり敵のガードを防げる。また、ゲージが溜まれば強力な決め技を発動できる。

DATA ヴァルキリープロファイル

メーカー/エニックス
発売日/1999年12月22日

定価/6800円

対応ハード

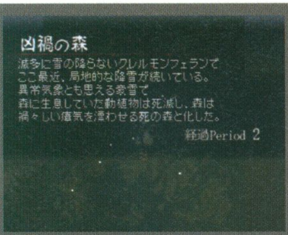
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PS版の中古価格はかなり安め。追加要素のあるPSP版はPS版と比べてやや高めだ。また、各廉価版は内容的に同じものである。

※…PS版の発売日/PS版の定価

アクション要素が色々な部分にある



ダンジョンで邪悪を滅ぼす
ダンジョンの目的は主に戦闘とアイテム集めで、中ボスも登場する。



ダンジョン内では様々なアクションが可能だが、特に晶石の使い方が重要。一見すると取れない宝箱も回収可能になる。



アーティファクト
アーティファクトは本来は主神に献上すべきだが、所持していた方が有利に進むこともある。

ダンジョン内では横スクロールアクションゲームのような画面になり、実際にジャンプやスライディングをするなどアクション性が高い。さらに晶石を使ったパズル要素もふんだんにあり、プレイヤーを飽きさせない。敵はダンジョン内を徘徊しており接触すれば戦闘に突入。この際に剣で斬りつければ先制攻撃の権利が得られる。そして、ほとんどのダンジョンにはボス敵がおり、これを倒すことでアーティファクトと呼ばれる貴重アイテムを入手できる。これは神の持ち物であり天界に献上しなくてはいけないものだが、有用なアーティファクトは献上しない方がゲームが有利になる。

戦闘システムはコマンド入力の必要がなくアクションゲームのような爽快感がある。攻撃の種類によって敵を空中に浮かせたりダウンさせたりでき、タイミングよくボタンを押すことで攻撃が繋がりコンボになる。敵はこちらの攻撃をガードする場合もあり、このシステムは対戦格闘ゲームの影響が大きいものだといえる。そして攻撃によってタクティカルアーツ・エナジーが溜まると各キャラの決め技が使用可能になる。決め技は威力が高く見た目も非常に派手なのだが、時間がかかるのが難点である。

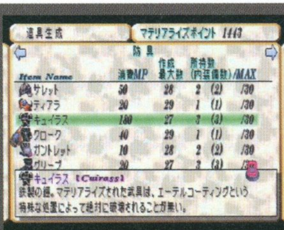
本作には難易度だけでなくエンディングも3種類存在する。その中で最も見るのが難しいAエンディングは真のEDともいえるもので、様々な秘密が解き明かされる。しかし、イージーでは到達が不能で、ほかの難易度の場合も自力で見るのは困難である。BエンディングはいわゆるノーマルEDで、ラグナロクの結末が主な内容になっている。普通にプレイしていればほぼこのBエンディングになるが、あまりにレナスの評価が低い場合にはCエンディングが発動する。このバッドEDはレナスが粛正されるというもの。その時に発生する戦闘の相手は本作最強ともいえる存在で、わざと挑戦してみるのもいいだろう。

エインフェリアが仲間に加わるまでのドラマ性の高さ、キャラ育成の楽しさ、戦闘の爽快感、ダンジョン攻略のやりがいなど、本作の魅力は多く名作にふさわしい完成度を持っている。





ダンジョン内は横スクロールアクションゲーム風。徘徊している敵と接触することによって戦闘に突入する。



マテリアライズポイントを消費することでアイテムを生成できる。また、神界に送るキャラにも装備を持たせる必要がある。

神界転送



神界へと送られたキャラは戦闘などで武功をあげ、それがヴァルキリーの評価につながる。また、マテリアライズポイントやアーティファクトも得られる。

世代を超えた悲願の達成を描く

俺の屍を越えてゆけ



何度も繰り返される交信と世代交代

本誌をここまで読み進めている方であれば、いやというほどその名前を見てきたであろう桝田省治氏。本作もまた氏の手によるものであり、『リンダキューブ』と同じくアルファ・システムとのタッグで開発された。そして、毎度のことながら本作もまた非常に変わったゲーム性を持っている。

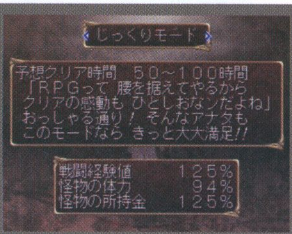
本作の目的は朱点童子を倒すことなのだが、主人公の一族には常人の数十倍のスピードで成長する「短命の呪い」がかけられており、2年程度しか生きることができない。同時に人間同士では子孫を残せない「種絶の呪い」もかけられている。そのため、主人公一族は神々と交神することによって子孫を残していかなくてはならない。また、呪いのせいで一族の人間は次々と死んでいくため、プレイヤーキャラは度々入れ替わってしまう。この子孫作りと次の世代への伝承が本作のゲーム性の肝になっているのだ。

神々との交わりである交神の儀は単純に子孫を残すだけでなく、その能力値を伸ばす機会でもある。優秀な神と交神すればそれだけ優秀な子供ができあがるが、そのためには奉納点（戦闘に勝てば入手可能）が大量に必要であり、いきなりは無理な話。そのためプレイヤーは人間と神の遺伝情報を考慮して交神相手を選ぶ必要がある。このキャラの育成方法がまるで競走馬の交配のようであるため、本作は「人間ダビスタ」と呼ばれたりもする。



戦闘はコマンド選択方式だが、職業によって攻撃範囲が異なっていたり、敵の大将を倒せば戦闘が終了するなど戦術面にも気を遣う必要がある。

こうしてキャラを育てながら代替わりが続いていくのであるが、当主は必ず初代と同じ名を名乗るため感情移入がしにくくなるわけではない。また、キャラが死ぬ際にはこれまでの実績が年表方式で流れ、最後には子孫へと残す遺言が表示される。しかし、そこで悲しんでいる暇はなく、死で立ち止まっていては目的を達成することはできない。まさしく「俺の屍を越えてゆけ」なのである。



4種類のモードが存在し、ゲーム中であっても随時切り替えが可能。初回プレイでは無理をしない方が無難である。



迷宮探索時は時間がリアルタイムで経過していく。画面左上の炎が時間と共に消えていき、タイマーの役割を果たしている。

短命の呪い



主人公の一族は朱点童子によって短命の呪いをかけられている。そのため、成長のスピードが非常に早く、1年半～2年程度で寿命が尽きてしまう。

DATA 俺の屍を越えてゆけ

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1999年6月17日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / **PSP プレイステーション・ポータブル** / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

中古ソフトは安めで配信の利用も可能であり、入手に困るようなことはないだろう。PSP版はリメイク作で追加要素も存在する。

※…PS版の発売日・PS版の定価

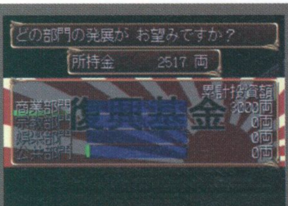
討伐と交信の繰り返しで一族は強くなっていく



迷宮は複数存在
探索する迷宮はプレイヤーが任意に選択可能。中には期間限定のものもある。

左ページで述べたように本作は独特のシステムを搭載しているが、意外にも戦闘は比較的オーソドックスである。一族のキャラで編成した部隊を迷宮に派遣すると探索（討伐）が始まるが、時間はリアルタイムに経過していく。敵と接触すると戦闘に突入するが、ここはコマンド入力式のため戸惑ったりすることは少ないと思われる。ただし、各キャラは自分が行いたいコマンドを提示してきて、それを断り続けると忠誠度が下がるという罠も存在。また、敵に勝った場合に入手できるアイテムが、戦闘開始ごとのルーレットで決まるなどの面白い部分もある。

本作には8種類の職業が存在し、それぞれ能力が異なる。最初は近接戦闘の要である剣士と横一列を攻撃可能な薙刀士、後列の敵にも攻撃できる弓使いの3種類しか選べない。そのほかの職業は迷宮で指南書を見つけ出せば解放される仕組みだ。ただし、職業ごとの能力に差があり、ほとんど使われない職業もでてきてしまうのは残念なところ。これはPSP版では改善されてはいるのだが。



資金を投資して荒れ果てた町を復興していけば、商店の品揃えが良くなる、交神の儀に必要な奉納点が減るなどの効果がある。



神々の中には鬼に捕らえられているものもいる。特定の条件を満たせば神を解放することができ、交神の儀を行えるようになる。

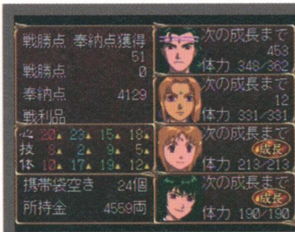
戦闘で入手したお金はアイテムや武器防具の購入に使われるが、余ったお金は京の復興に使うことになる。具体的にはプレイヤーがお金を投資しただけ街が発展していくのだが、例えば商業部門に投資をすればお店で購入できる品物の数や質が高まるなど、部門によってその効果は異なっている。中には本編攻略にほとんど役立たない娯楽部門もあり、美人画を買えるようになったり幻灯屋（しょぼいプリクラと説明されている）のフレームが増えたりする。

交神の儀





種絶の呪いによって人との間に子孫を残せない主人公一族は、神々と交わることで子供を作る必要がある。その際には素質と遺伝が子供の能力を決める重要な要素になっている。



最大4人までのパーティー
ただし、メンバーの数が少ないほど、1人頭の戦勝点が多くなる。

こうして討伐・復興・交神を続けていけば、朱点童子を倒すことも可能になるが、実は本作はここが始まりでもある。ストーリーはそこから急転回をはじめ、これまでの単純明快なノリとは変わってしまう。プレイヤーによっては後半のストーリーに嫌悪感をおぼえるかもしれない。しかし、感動のエンディングを見るためには、ここで投げ出さず最後まで頑張って欲しい。

先にも少し述べたが本作にはPSPのリメイク作が存在する。初代にこだわりがなければPSP版の方がゲームバランスも優れていてオススメである。また、2014年夏には続編『俺の屍を越えてゆけ2』の発売が予定されており、非常にタイムリーな作品だといえる。

公式討伐隊選考試合





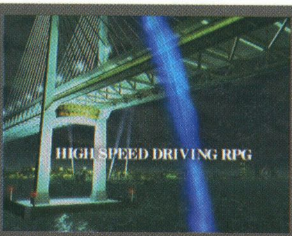
毎年3月と8月には公式討伐隊選考試合が開催される。トーナメント方式で他のチームと戦い、優勝すれば賞金と賞品が入手でき、戦勝点・奉納点も多く手に入る。

レーシングゲームとRPGを組み合わせたキメラ的ゲーム

レーシングラグーン



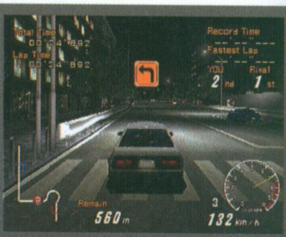
RPGでもRCGでもないポエムゲーム



ゲーム性的にはストーリーのあるレーシングゲームだが、スクウェアはハイスピード・ドライヴィングRPGという名称にこだわっていた。



自車の改造に関しては非常に自由度が高く、現実にはありえないようなことも可能。ボディをバスや族車仕様にしたり、とにかく何でもありだ。



走っている車にパッシングすれば（されれば）バトルに突入。レースに勝てば相手からパーツを奪うことができる。

バカゲーとして一部のマニアから熱狂的に支持されている本作の公式ジャンルは「ハイスピード・ドライヴィングRPG」というもの。しかし、本作を普通のRPGだと思って購入したプレイヤーは、そのあまりにも壊れすぎたゲーム性に度肝を抜かれたはず。なぜならばそれはRPGというにはあまりにレーシングゲームすぎ、またゲーム中のテキストはあまりにお馬鹿だったのである。

一般のRPGにおける戦闘の代わりに本作ではレースが行われる。そのレースに勝利すれば相手のパーツを奪うことができ、シャーシやボディなどのユニットに経験値が入る。また、入手したパーツをつけることで自車の強化ができる。基本的にはこの繰り返しが本作の全貌である（もちろんちゃんとしたストーリーはあるが）。このゲーム性をRPGと呼んでいいのかという疑問は残るが、スクウェアはRPGであることにこだわりがあったようで、レーシングゲームだと主張した雑誌と一悶着をおこしている。

こういったゲーム性を持つ以上、レース部分は非常に重要なのだが、困ったことに本作はそのレースの出来がイマイチ。特に車の挙動に強いクセがあり、ほんの少し方向キーを左右にいれただけで車が大きく曲がってしまうのだ。これはドリフトを上手く使うことでクリア可能な問題なのだが、慣れるまではレースに敗北→パーツを取られる→車の性能が低下しさらに勝てなくなる、という悪循環が発生しがち。序盤でゲームを投げてしまったプレイヤーもいることだろう。

そして、本作を一躍有名にした強烈なテキストの数々。ポエムとも言われるその数々の表現は、本作を異次元の作品たらしめている。破壊力満点のセリフの数々はバカゲーの殿堂入りといってもよく、そのため本作は「Racing Poem Game」（RPG）とも呼ばれているのである

ポエム



ポエムと揶揄されることも多い本作のテキストはあまりに個性的であり、ネタにされると共に熱狂的なファンもいる。このためだけに本作を購入するのもアリだと思う。

DATA レーシングラグーン

メーカー／スクウェア
発売日／1999年6月10日

定価／5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

スクウェアのPSソフトの多くはGAで配信されているが、本作にその予定はない。ただし、中古ソフトは安めに入手できる。

シンプルイズベストを地でいくA-RPG

デュープリズム



コンパクトにまとまったゲームらしいゲーム



本作はアクション性の強いRPGでアクションゲームが好きなら操作は楽しいはず。ゴタゴタ感が皆無でサクサクプレイできるのも特徴。



本作にもこの頃の3Dゲームに多かったウイークポイントが。視点の問題でジャンプアクションを行う際に距離感が掴みにくいため大ハマリすることも。



ステータスを強化して対抗するにのは最終手段として、基本的にボス戦は動きをよく見て弱点を探る必要がある。

『デュープリズム』はスクウェア自社開発のA-RPG。しかし、演出にこだわり抜きムービーシーンを挿入してRPGを1本の映画作品のように仕立て上げる『FF』とは対極に位置する非常にシンプルに作られたゲームである。

『FF』に限らずこの頃のRPGといえばやり込み要素を増やし時間をかけて遊ばせる設計であるものが主流であったが、本作は敢えてその逆をいき、ムービーも一切使わずプレイ時間も少なめでクリアできるゲームデザインとなっている。ベースとなる町もカローナという場所ひとつで登場人物も20人程度。ややもすれば手抜きゲーと捉えられてもおかしくないが、世界はコンパクトでも物語はRPGの王道的ポイントを掴んでおり、しっかり作り込まれている。ただし、小規模プロジェクトで作られた作品であることから当時の注目度は低く売上は10万本程度であった。

ゲームはいわゆるダブル主人公制が敷かれていて、男性主人公のルウと女性主人公のミントのいずれかを選んでプレイできる。いずれもこの世界で強大な力を持つ遺産というマジックアイテムを求める旅が展開する。物語の大筋は同じだが、2人の性格、遺産を求める動機がまるで異なり、かたやシリアス調、かたやコミカル調のシナリオとなっている。そしてこれは他のタイトルにもよく見られる同時間軸で描かれた別視点のゲームではなく、別時間軸のパラレルワールドという設定も特徴的である。

成長システムはやや独特で、レベルの概念はなくダメージを受ければHPアップ、特殊能力や魔法を使えばMPアップ…といった具合に『FFII』に似たようなシステムである。強化のためにひたすらザコ戦をこなすのもいいが、サブイベントのバトルコンテンツを利用してダメージを受ける手もある。いずれにせよボスなどの壁にぶつかったら戻って体力増強という作戦を取ればなんとかなる。

2人の主人公



主人公の能力は異なり、ルウは攻撃力の高い斧を武器とし、特殊能力でモンスターに変身することが可能。一方ミントは軽量のリングで素早さを活かし、多彩な魔法が使える。

DATA デュープリズム

メーカー/スクウェア
発売日/1999年10月14日

定価/5800円

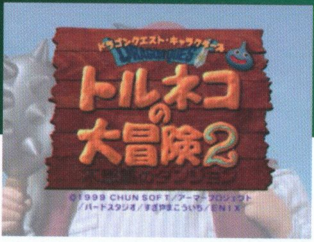
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

廉価版が2度も発売されている根強い人気を持つゲームだが、中古ソフトは比較的安価に入手可能。配信を利用するのもいいだろう。

ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン



悪さをするかどうかは プレイヤー次第



本編は不思議のダンジョン27Fクリアでエンディングとなる。しかし、実際にはここからが本作の本番なのだ。



『風来のシレン』から登場したショップは本作にも存在。ただで品物を手に入れるテクニックも多数開発された。



黄金シリーズのアイテムを持っていれば、フロアが変わるごとに対応したアイテムを入手することができる。

『トルネコの大冒険』と『風来のシレン』によって確立された『不思議のダンジョン』シリーズ。本作はその3作目にあたり『トルネコ』直系としては2作目の作品となる。そして、本作は初めてPSで発売された『不思議のダンジョン』であり、ハードの変更により大きくパワーアップを果たすとともに、問題点を抱えることになった。その問題とは本作がオートセーブではなくなったことである。これを悪用すれば色々なことができる。例えば貴重なアイテムをダンジョンに持ち込んでやられてしまった場合は、そのままリセットをすればアイテムを失わずにすむ。また、途中セーブのデータをコピーしておけば、そこから何度もやり直しがきく。こういったセーブに関する裏技やアイテムの無限増殖などによって、本作の難易度はシリーズでもかなり低めだとされている。

とはいえ、これらの裏技的要素を使うかどうかはプレイヤー次第であり、完全に封印してしまえば本作の難易度はなかなかのものになる。また、前作よりもダンジョンの数が圧倒的に増えているため、やり応えも充分。強力なアイテムも多いが、その分敵も凶悪になっている。

そして本作の目玉といえるのが戦士と魔法使いへの転職システムである。商人であるトルネコは基本的に全てのアイテムを使用可能だが、戦士に転職すると巻物・杖・指輪が使えなくなり、魔法使いは武器・盾・矢が使えなくなる。そのかわりに戦士はわざ、魔法使いは呪文が使え、このシステムによって商人の時とは全く異なった攻略が必要になるのだ。

このようにハードとシステムを大幅に変えた本作だが、中心部分は前作から受け継いだものであり大きな変更点はない。また、『シレン』から輸入された要素も上手くかみ合っており、シリーズの名を汚すことのない名作に仕上がっている。

剣&魔のダンジョン





本編クリア後に行けるようになる剣&魔のダンジョンは、トルネコが戦士or魔法使いに転職することで挑戦できる。商人に比べて癖の強い職業のため、これまでのセオリーは通用しない。

DATA ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

メーカー/エニックス
発売日/1999年9月15日

定価/6800円

対応ハード

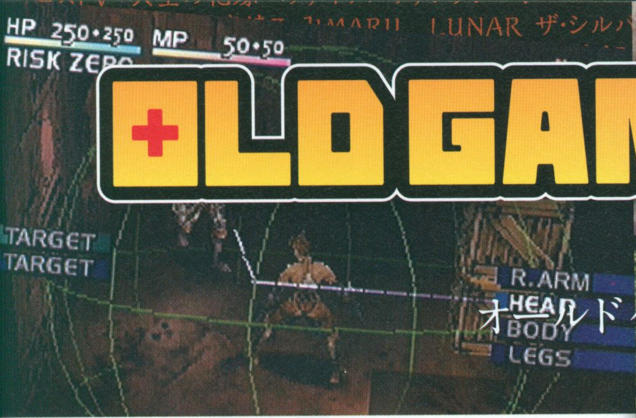
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

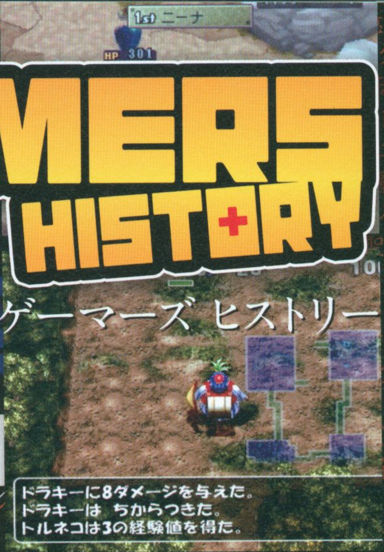
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

中古ソフトはPS版が安め、GBA版がやや高めの値段で取引されることが多い。PSはプレイ環境が整っているのでシリーズの入門用にもいいだろう。

※…PS版の発売日・PS版の定価





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

2000年以降

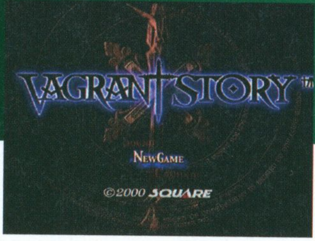






クロスレビュー40点満点は過大評価かそれとも…

ベイグラントストーリー



30万本の売り上げは多いか少ないのか

かつて「ファミ通」のクロスレビューにおける満点が1ハードにつき1作品という暗黙の了解があった時代、本作こそがPSで唯一40点満点をたたき出した作品だったのである。開発はスクウェアで、その中心となったのは『タクティクスオウガ』や『ファイナルファンタジータクティクス』を手がけたことでも知られる松野泰己氏。氏の関わったゲームは常に独特な雰囲気を持っており固定ファンも多い。そのため本作も発売前から多くの期待を集めていた。ましてや前述のように雑誌のお墨付きまであるのだから、『ドラクエ』や『FF』のような国民的RPG級の作品だと期待されてもおかしくはなかったのである。

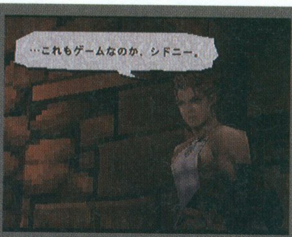
しかし、実際に発売された本作は国民的であるどころか、ライトユーザーを突き放すかのようなマニアックな作品で、一部からは落胆の声も聞こえ始めた。フルポリゴンによるリアルタイムレンダリングが行われているグラフィックは確かに素晴らしいが、技術的な面に興味のないプレイヤーにはその凄さが伝わりにくく、ただの暗いゲームだと思われがち。戦闘システムもマニアックで、コマンド入力式の戦闘と比べ、知識や技術が必要な部分が多く存在。説明書を読まないようなプレイヤーは、途中の戦闘でハマってしまうこともあったようだ。

プレイ経験がある方には分かってもらえると思うが、本作は間違っても万人受けしない作品。というよりも、どちらかと言えばマニア向けゲームである。あらかじめ多くの人がそのことに気づいていれば、本作がクソゲー呼ばわりされることもなかったであろう。過度な期待、雑誌の手放しの高評価によって本作はいらぬ悪評を得てしまった。しかし、本作にはそういった評判をはねのけるだけの面白さがある。システムを1から理解したうえでのぞめば、その虜になってしまうことは間違いないだろう。



敵からのダメージは部位（リム）ごとに蓄積していき、重傷（DYING）になると部位に応じた悪影響が出る。


現行ハードとは比ぶべくもないが、PSとしては最高峰のグラフィックと評される。背景・キャラ共にフルポリゴンであり、移動もスムーズである。



主人公は重犯罪者処理班（リスクブレイカー）のエージェント。本作のストーリーは主人公が城塞都市レアモンデで経験した1週間の出来事である。

戦闘システム



敵を発見した場合は○ボタンでバトルモードに突入。再び○ボタンを押せばターゲットドームが出現し、この範囲内の敵に対して攻撃できるようになる。

DATA ベイグラントストーリー

メーカー/スクウェア
発売日/2000年2月10日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

廉価版が2種類存在するが、移植やリメイク作は存在しない。中古価格は非常に安いため、配信を利用する必要性は薄いだろう。

覚えなければいけないことが多数



ブレイクアーツ

武器を使い込むことで経験値が得られ、ブレイクアーツを思い出す。



城塞都市レアモンデは大地震によって廃墟になっており、「魔」の影響によって不可思議な現象や魔物が出現する空間になっている。



魔法

呪文書を見つければ魔法が習得可能。使用するにはMPが必要で一般のRPGとほぼ同じである。

主人公アシュレイは王国の治安維持騎士団でリスクブレイカー（重犯罪者処理班）の任についている。本作はグレイランド事件と呼ばれる一連の事件における、主人公の目を通した1週間の出来事が舞台となっており、そのために様々な制限がある。例えばわずか1週間で主人公が劇的に強くなることは考えられず、レベルや経験値の概念がない。また、人の住まない廃墟を探索する関係上、お金やお店も本作には登場しない。その代わりに武器・防具は自分で修理したり組み立てたりが可能で、魔法や技は思い出すことで使えるようになるのだ。

戦闘はシームレスに行われ画面の切り替えはない。プレイヤーはボタンで常にリラックスモードとバトルモードの切り替えが可能で、バトルモード時に○ボタンを押せばターゲットドームが出現。この範囲内に敵を捉えられれば攻撃コマンドが入力可能になる。また、この攻撃時にタイミング良くボタンを押せばチェインアビリティが発動し、連続攻撃ができる。ただし、連続で攻撃すればするほどRISKが増え、敵の攻撃によるダメージが増加してしまう。そのまま倒しきれるような敵には連続して攻撃を当てても構わないが、反撃が確実な状況ではRISKがたまる行動は控えたほうがいいことも多い。また、敵からの攻撃時にもタイミング良くボタンを押すことでダメージが軽減できたり、状態異常が回復したりするのだ。

そのほかにも、HPを消費して放つ殺人技ブレイクアーツや、武器の属性によるダメージ量の変化、攻撃を当てる部位による違いなど、プレイヤーが覚えるべきことは多い。もしも、こういった学習が嫌いであれば本作には手を出すべきではないし、逆に向いている人にとっては生涯忘れられない1本になる可能性もある。本作はそんなゲームなのだ。





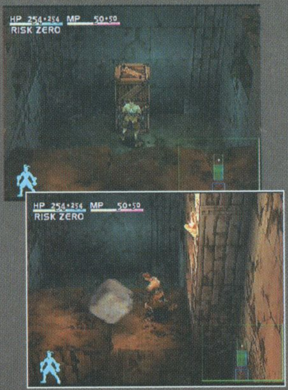
ファクトリーでは武器や防具の修理ができる。また、新たに武器を組み立てたり、武器・防具を合成したりすることも可能である。

チェインアビリティ

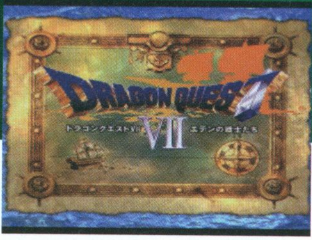


攻撃がヒットした瞬間にタイミングよくボタンを押すことで、各ボタンに割り当てられた効果が発揮する。この効果を連続させることも可能だが、「RISK」が溜まり敵の攻撃の威力が増してしまう。

パズル要素の高いダンジョン



ダンジョン内には押したり転がしたり持ち運んだりできるキューブが存在。これらを使い足場を作ることによって、通常では行けない場所に行ったりもできる。



ドラゴンクエストⅦ

エデンの戦士たち

計画変更と発売延期による長期ブランク

PS時代に突入してから『Ⅶ』『Ⅷ』と立て続けに大ヒットを記録した『ファイナルファンタジー』を余所に沈黙を続けていた『ドラゴンクエスト』シリーズだったが、前作から約4年8ヶ月。ようやくファンの前に新作を披露するに至った。

シリーズ7作目『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』も『FFⅦ』同様に当初はNINTENDO64タイトルとして発売が予定されていたが、1997年1月にPSでの制作を発表し、この作品以降はハードシェアを考慮してそれに合わせたソフト開発を行うようになった。

国内二大RPGが揃ってPSに移行したことでソニーは爆発的にそのシェアを拡大していったが、肝心の本作は発売延期を繰り返す事態となってしまい、2000年8月26日にようやく発売に漕ぎ着けたのである。一度は前年の12月に発売を予定されていたにもかかわらず急遽延期になった件について、エニックスの創設者であり当時の社長、福嶋康博氏は日経産業新聞紙上において、プラットフォームの変更にあたり年末商戦に本作を乗せるのは任天堂に対する不義理に当たると判断したためだと述べている。

しかし、同時期に作者の堀井雄二氏がエニックス広報に対する不満と発売延期の旨を自身のHP上に綴ったことが発覚し、ちょっとした騒ぎになった。その内容によると、どうやら少年ジャンプ誌上に本作のシナリオに関するネタを必要以上に提供してしまったことが原因であったようだ。真実はどうあれ最後の延期から8ヶ月待ったファンは辛抱強かった。

ゲームの開発は前作に引き続きハートビートが行い、グラフィックデザインは新たにアルテピアッツァが担当している。また、本作から堀井氏のシナリオアシスタントとして藤澤仁氏が参加しており、この作品を機に近年の『ドラクエ』シリーズの中核を担うスタッフの一員となっていった。そのシナリオであるがA4サイズの文書16000ページ分という膨大な量であったことが明かされている。実際過去作と比較しても本作の物語はかなりの長編である。

シリーズ作品

ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君	PS2
ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	DS
ドラゴンクエストⅩ 目覚めし五つの種族	Wii
ドラゴンクエストⅩ 眠れる勇者と導きの盟友	PC・Wii・Wii U



ついに『DQ』も3D化。ただし、マップはトップビューでキャラやオブジェは2Dテクスチャで表示されるため、従来のスタイルは維持されている。



本作からAIキャラに個別の作戦指示を与えることが可能になった。さらに戦闘中に仲間と話せるシステムも追加されマリベルの毒舌を楽しめる。

石版システム



キーアイテムとなる石版を集めて知らない土地を冒険し世界を広げていくのが今作の特徴。従って、ゲーム開始時の世界には主人公達の住む島しか存在しない。

DATA ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち

メーカー/エニックス
発売日/2000年8月26日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PS版は非常に安価に入手することができる。リメイク作の3DS版もかなり安くはなってきているので、本作のファンならば買いだろう。

※…PS版の発売日・PS版の定価

じっくり時間を掛けて遊ぶには最高の作品



NPCも仲間に
エピソードによっては一時的に主人公達の仲間に加わり一緒に戦ってくれるNPCも存在する。

ファンにしてみれば発売延期はもちろん堪ったものではないが、長く待たされたことで新作に対する期待感と早く遊びたいという欲求が爆発し、『ドラクエⅦ』は結果的に記録的な売上を達成した。廉価版を含む売上約417万本というのは、シリーズの記録を更新すると同時にPSソフト売上歴代1位という快挙も成し遂げた。ちなみに2013年2月に発売された3DSのリメイク版もミリオン超えである。

作品の世界については過去作との関連はなく、まったく新しい世界での冒険を描いており、ふしぎな石版のかけらを集めて過去の世界に赴き、そこで様々な問題を解決すると現在の世界にも同じ大陸が出現して世界が広がっていく…という探索要素を前面に出したゲームスタイルとなっている。ふしぎな石版のかけらは色分けされたピースになっており、複数ある台



乗り物は定番の船はもちろん魔法のじゅうたんや空を飛ぶ不思議な石などいろいろ用意されている。また、世界の構造上、船はすぐに入手できる。



転職システムは今作も健在で、基本職・上級職それぞれ10ずつ存在。さらに初級～上級までのモンスター職もあり、これもやり込み要素となった。

座にプレイヤー自らパズルの要領ではめ込み、パーツがすべて揃うとその大陸にいける仕組みである。石版から飛ぶ世界は基本的に移動の制限があるため、小さなエピソードをたくさんこなしていき、やがて真の目的が見えてくるという流れ。過去の作品にもハッピーエンドに至らないエピソードはいくつかあるが、本作は問題を解決しても救われないといった切ない話が目立つ。そして苦楽を共にしてきた幼少からの友達が離脱、一時的なものだろうとタカを括っていたら永遠に戻ってこなかった…というまさかの展開には驚かされたものである。

お馴染みのカジノや小さなメダル集めなどのやり込み・遊びの要素もこれまで以上に充実し、すべてのコンテンツをやり尽くそうと思ったら相当なプレイ時間がかかる。今回新たに追加された要素には、移民の町・モンスターパークなどがあり、前者は『Ⅲ』のシステムを発展させた寄り道要素で、各地で移民希望のNPCをスカウトしひとつの町を作り上げるというもので



大団円を一緒に迎えることを信じて疑わなかったキーファが中盤にまさかの離脱。しかし、この出来事が感動のフィナーレに繋がる。



悲劇的なシナリオ
鬱シナリオとまではいわないが、人の本質や醜さが垣間見えるシーンもあり考えさせられる。

あった。この人集めは場所が固定されている者とランダムに出現する者に分かれている上、町を特別な形態に発展させるためにはあらくれ8人といったように特定の人物を集めなければならなかったので、根気の要る作業であった。移民は他のメモリーカードを使って交換することも可能であったため、リアルの交友スキルがモノをいったりもした。



カジノの景品は施設の場所によって異なる。セクハラ装備である夢のキャミソールを入手するには移民の町をグランドスラムにする必要がある。

拡大したやり込み要素



クリア後のお楽しみダンジョンはもちろん用意されているが、それ以外にもやり込みコンテンツがあり、ソフト1本でとことん遊べる。ちなみに移民はそのダンジョンをプレイするために必須。

テイルズ オブ エターニア



バランスに優れた シリーズの優等生



戦闘はシリーズでもお馴染みの横スクロールアクションで行われる。また、連続技も出せるようになりスピーディでアクション性も高まっている。


フィールド上ではどこでもキャンプによってHPの回復が可能。その際にはキャラ同士の会話（キャンプスキット）が行われる。



集めた枚数に応じてアイテムがもらえるレンズや、自己満足とも言える称号集めなど、やり込み要素も用意されている。

『テイルズ オブ』シリーズの3作目にあたる本作は、派手な印象こそないものの堅実な作りとバランスの良さによって評価が高く、この作品においてシリーズは一応の完成形を見せたと言われている。基本的にシステム部分はこれまでの作品から大きく変更されてはおらず、料理やキャンプスキットといった遊び部分へのこだわりも引き継がれている。また、PSで作品を発売するようになってから顕著であった声にも徹底的に力がいれられていて、フルボイスとまではいかないがイベントの大半でキャラがしゃべるようになっている。

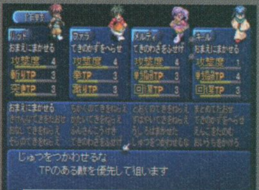
戦闘システムにはA-LMBSを採用。これまでと同様の横スクロールアクションだが、通常攻撃が連続で3回まで出せるなど爽快感が高い。また、秘奥義が正式採用され、魔法の詠唱中にキャラを動かせることもあり、こと戦闘に限っては非常に派手なものになっていた。ただし、本作に至ってもなお味方キャラのAIはいまいちで、特に前衛タイプのキャラは頼りにならない。戦闘はマルチタップがあれば4人のキャラ全てを操作可能なので、それで補えばいいのかもしれないが、さすがにゲームクリアまで4人でプレイを続けるのは無理がありすぎる。

本作には5周年記念作品ということもあって過去2作品のキャラがゲスト出演しており、ファンサービスもいきとどいている。こういった細かい部分への配慮も含めて、本作をシリーズ最高傑作に推す声があるのだろう。これから本シリーズにふれたいという人にも是非オススメしたい作品だ。





戦闘準備





戦闘中に操作できるキャラは1人のみであり、他のキャラはあらかじめ設定しておいた命令に従って行動する。また、隊列も3種類登録可能で、戦闘中に変更もできる。

DATA
テイルズ オブ エターニア

メーカー／ナムコ
発売日/2000年11月30日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

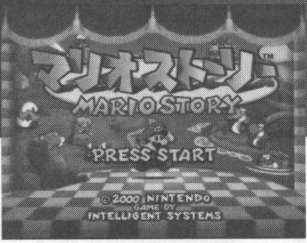
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PS版の中古価格はかなり安めであるが、PSP版はそれよりやや高めになっている。オリジナルの雰囲気を楽しみたい人はPS版がいいだろう。

※…PS版の発売日・PS版の定価

ペラペラキャラが踊るユーモア作品

マリオストーリー



前作をベースに新シリーズを構築



ペラペラなデザインに合わせてか、キャラクターのタッチもいつもの感じとは異なる。しかし、お話はいつもの展開。

『マリオストーリー』は『スーパーマリオRPG』から派生したA-RPGで、後の『ペーパーマリオ』シリーズの元となった。当初は『スーパーマリオRPG2（仮称）』との表記で公式サイト上にも公開されていたが、やはり例のスクウェアとの関係悪化の影響からか、表題のタイトル名に改称しての発売となった。制作会社もこの作品から『ファイアーエムブレム』シリーズなどでお馴染み任天堂のセカンドパーティーであるインテリジェントシステムズが開発を担当し、以後現在に至るまでこの体制が続いている。



本作はアクションゲームのようにステージ制となっており、星の精を救出したら次に進む形。ステージはやはり8面である点もこだわりを感じる。

先に述べたように本作は『ペーパー』シリーズの元祖ということもあって、従来のマリオ作品とはデザインが異なりペラペラなキャラクターが特徴で、絵本を思い起こすような世界観を作り出している。ストーリーはいつもの構図に戻り、キノコワールド各地に閉じ込められている星の精達を救出するのが目的。登場キャラも従来のマリオファミリーで固められており、前作で人気だったオリジナルキャラであるマロやジーノは未出演であった。これは元々の構想に入っていなかったことも十分に考えられるが、ジーノについてはスクウェア側に版権があり、出せなかったという可能性もある。ちなみに両社が和解してからは、GBAで発売されたもうひとつの『マリオRPG』シリーズ『マリオ&ルイージRPG』に、ジーノがゲスト出演を果たしている。

シリーズ作品

ペーパーマリオRPG	GC
スーパーペーパーマリオ	Wii
ペーパーマリオ スーパーシール	3DS

戦闘に関するシステムはやはりアクション性が高く、敵のシンボルに攻撃してから戦闘に入ると先制攻撃が与えられる方式を導入している。また、前作のセールスポイントであった攻撃の際にダメージアップを図るアクションコマンドも継承されており、今作では失敗すると効果減となるリスクがあり、一種の緊張感を演出している。ゲームを進めるほどに増えていく特殊技、定番のスイッチを使用したギミックなどアクションを駆使した謎解きも豊富で、アクティブ性を求めるユーザーには概ね好評であった。売上もセールス不振に喘いだ64の末期に発売されたことを考慮すると、約54万本という数字は上々であろう。

仲間キャラクター



クリオやピンキーなどの仲間キャラクターには固有アクションがあり、場面ごとに切り替えて力を借りる。ちなみに永遠の二番手は今回も留守番で、日記にグチをこぼしたりしている。

DATA マリオストーリー

メーカー/任天堂
発売日/2000年8月11日

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	1000円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

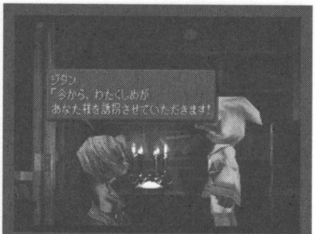
64後期のゲームながら流通量は多めで、中古価格も比較的安いが、Wiiを所有しているならばVCの配信を利用するのもいいだろう。

圧倒的な感動が体を駆け巡る

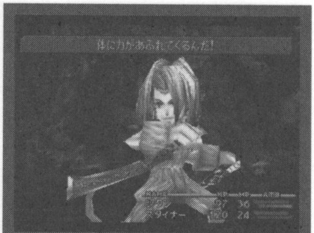
ファイナルファンタジーIX



原点回帰と生命賛歌の二大テーマ



お調子者で女好きの盗賊ジタンが本作の主人公。オープニングではアレクサンドリアの王女であるヒロインのガーネットを誘拐して…。



今回の必殺コマンドはトランス。『VI』でティナが使ったそれを発展させた形。なお、本作には他にも過去作を意識させる要素がたくさんある。



涙なしでは語れないのがもうひとりの主人公といってよい黒魔道士のビビ。感情移入できるキャラが多いのも本作の人気の理由である。

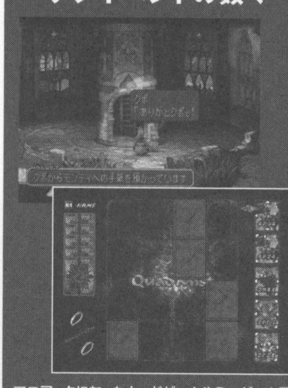
PSの『FF』シリーズ最後の作品となったのが本作『ファイナルファンタジーIX』。ミレニアムイヤーを飾るに相応しく2000年ザ・プレイステーション・オブ・ザ・イヤーを始め日本ゲーム大賞において各賞を受賞するなど、ソニーハードに『FF』ありを改めて示した。

前作の人を選ぶ内容を踏まえてか、今作は戦闘システム自体はシンプルに作られており、キャラの頭身をデフォルメスタイルに戻し世界観も旧来に近い中世ファンタジー的な世界を復活させた。ストーリーも比較的わかりやすく明るめではあるが、メーカーが打ち出した原点回帰、生命賛歌というコンセプトの通り、コミカルタッチの中に哲学的で命の意味を問う重大なテーマがあり、通しで見ると最後に大きな感動が待っているシナリオである。サウンドとグラフィックはこのシリーズならではのこだわりだが、その部分の評価も非常に高い。ちなみにこれまで音楽を担当してきた植松氏は本作を最後に第一線から退いている。

反面戦闘の面においてはやや批判も目立つ。それは主にATBや魔法効果等の時間のバランスについてよろしくないとされている点である。ATBに関しては演出にこだわるあまり本来のスピーディーなバトルが展開せず持ち味を削いでいる感がある。前2作で膨らんだダメージのインフレは修正傾向にあったが、演出のインフレにはいささか問題が残った。

アビリティについては装備品から能力を引き出すシステムとなっており、アクセサリーに限らず武具もその対象になる。前作に比べれば格段にわかりやすくなっていて、コアなファンにはやや物足りない…というか、『FF』シリーズは毎回スタッフが新システムに挑戦し、自らハードルを上げている節があり、結果的に玄人好みのゲームが出来上がるため、そういった意味では明確路線で手を打ってきた本作は初心者にも優しい仕様といえるだろう。

サブイベントの数々



マニアックになったカードゲームやミニゲーム類、チョコボを使った寄り道要素の探索など、サブイベントでもガッツリ遊べる。また、本作で登場したモグネットは『III』のリメイク版でも継承された。

DATA ファイナルファンタジーIX

メーカー/スクウェア
発売日/2000年7月7日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1500円
プロジェクトEGG	未配信

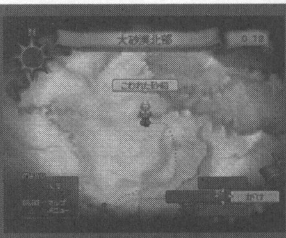
PSで屈指の売り上げを誇る本作は、中古ソフトの入手に困るようなことはない。配信はやや高めなので中古ソフトを購入する方がオススメだ。

これまでの中世的世界観を一新

ブレス オブ ファイアⅣ
うつろわざるもの



シナリオは重たく鬱的な要素も


本作ではフィールド画面とマップ画面が区分けされ、マップ画面が移動を受け持ち、フィールド画面で戦闘、探索など行う。


各キャラクターが持つ個人アクションは今作にも搭載。それとは別に個人ウィルが設定されており、竜変身などはウィル扱いとなっている。


これ一本でやっていけるのではないかと思えるほど釣りのデキは優秀でどっぷりハマれる。そのほか、強制的なものもあるがミニゲームも多数ある。

カプコンの正統派RPG『ブレス オブ ファイア』シリーズも数えること4作目となり、ハードの変遷に伴い作風が大きく変わった。

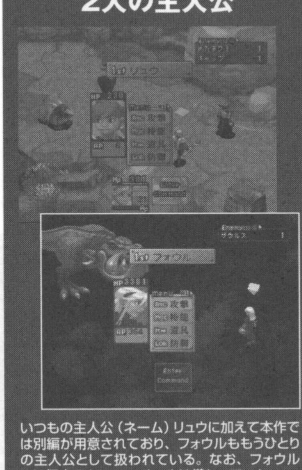
今作では典型的なファンタジー世界ではなく、アジアを想起させるオリエンタル・エスニックな雰囲気漂う世界が舞台となっており、前作同様に2Dドット絵を基調にしながら並行して3Dグラフィックを使用している。しかし、クォータービューの視点と相まってこの頃の多くの作品が抱えていたカメラワークの悪さの問題が本作にもあるため、町の中の移動などややわかりにくい部分が見受けられる。

主人公はこれまでと同じくリュウであるが、本作ではもうひとりフォウルという人物が登場し、プレイヤーはゲームの進行に沿って交互に2人のキャラを操作していく。ストーリーは一般的に鬱シナリオといわれており、特にフォウル編はシリアスで孤独な逃避行が描かれていて、徹底的に追い込まれる展開ゆえ重い。もちろん作風そのものが暗鬱としているわけではなく、リュウ編も合わせてみればコミカルなシーンも多々あり、上手くバランスが取れているように思える。

機能面では戦闘システムがより進化し、魔法や技を連続で使用するとコンボ扱いとなり、様々なプラス効果が生まれる。その他にも戦闘中にターンの無駄を省きメンバーの隊列を入れ替えられるスリック・ローテーションというシステムも導入されている。前3作に比べると難易度は低めであるといえるが、これらのシステムを活用すればそう詰まることもないだろう。

一方、シリーズ恒例の個人アクションや共同体などのシステムは健在で、『ブレス』といえば名物の釣りもしっかり用意されている。しかも今作では釣りコンにまで対応しているというこだわりよう。単なるミニゲームではなく最強装備も入手できるのでアツいコンテンツであった。

2人の主人公


いつもの主人公（ネーム）リュウに加えて本作では別編が用意されており、フォウルももうひとりの主人公として扱われている。なお、フォウルには個人アクション・ウィルは備わっていない。

DATA ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

メーカー/カプコン
発売日/2000年4月27日

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

PS版は安価に入手可能だが、PC版はやや高価である。双方に廉価版も存在するが、内容は基本的には同じものである。

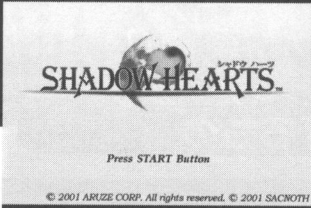
※…PS版の発売日・PS版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

パチスロメーカー発売の目押しRPG

シャドウハーツ



パチスロ感覚で攻撃する異色の設計

『シャドウハーツ』はアルゼ（現ユニバーサルエンターテインメント）が発売した異色のRPG。発売元自体はアーケードゲーム業界に参入していた実績もあるので、コンシューマーゲームをリリースすること自体別段驚かないが、本作は前身にPSで発売された『クーデルカ』というソフトを持っており、その発売元はSNKであった。その後、SNKがアルゼの子会社となり、アルゼがそのままゲーム事業を引き継ぐ形で発売元になったのである。

ゲームの開発は前出の『クーデルカ』も含めてサクノスというスクウェア出身者が設立した会社が行っており、シリーズを通して質の高い作品を送り出している。

『シャドウハーツ』自体はシリーズで3作品存在するが、世界設定は『クーデルカ』から繋がっている。本作は前記の世界から15年後、1913年の中国大陸及びヨーロッパが舞台で、クトゥルフ神話をモチーフにしたゴシックホラー調の作風。主人公やヒロインはオリジナルキャラであるが、登場人物にはロジャー・ベーコンや川島芳子など実在の人物をモデルとしたキャラもいる。当然ゲーム内の役どころは史実と異なりアレンジされているが、ロジャー・ベーコンは全作品に登場する名物的キャラとなっている。ちなみにクーデルカ（前記の作品は主人公名がタイトル）も本作でメインキャラの母親役として登場している。



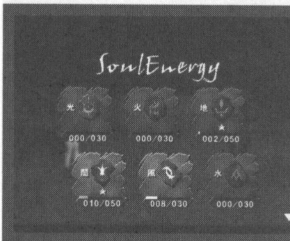
主人公はウルムナフ・ボルテ・ヒュウガ、通称ウル。その言動はガラの悪さが滲み出ているが、内面は熱いハートを持ったイイ男である。



上写真が前身となった『クーデルカ』。この作品の主人公もゲーム内に登場している。この作品自体はTPSの要素を合わせ持つS-RPGである。

シリーズ作品

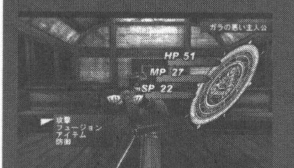
シャドウハーツII	PS2
シャドウハーツ・フロム・ザ・ニューワールド	PS2

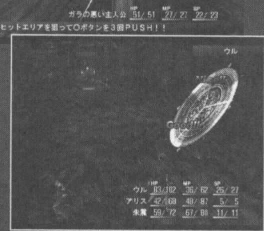


ウルにはモンスターに変身するフュージョンという能力があり、戦闘でソウルエナジーを溜め対応した碑石を入手すれば新たな個体を使える。

独特な世界観も魅力的ながら、本作の特徴はやはりジャッジメントリングなる円ゲージを使ったシステムで、プレイヤーのタイミングを計る能力が試される。戦闘ではボタンを3回押すチャンスがあり、その感覚はパチスロの目押しさながらであり、メーカーの特色が強く表れている。

ジャッジメントリング





戦闘形態はオーソドックスなターン制バトルだが、その内容は回転するリングのヒットゾーンを目押しで狙う…という独特なシステム。ミスするとダメージ量に影響するため腕の差が出る。

DATA シャドウハーツ

メーカー/アルゼ
発売日/2001年6月28日

定価/6800円

対応ハード

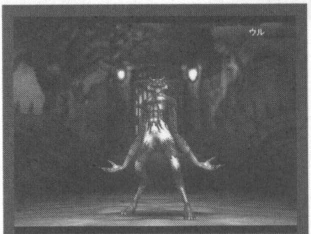
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

配信はなくプレイ環境はPS2のみに限られるが、中古価格は安い。味のある作品なので未プレイなら遊んでみる価値は十分にある。

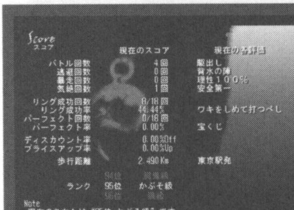
ゲーム内のカタはすべてリングでつける



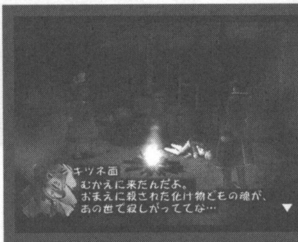
フュージョン
フュージョンモンスターにはそれぞれ属性があるので敵に合わせて弱点を突きたい。

ジャッジメントリングのよく考えられているところは、キャラクター、技によってリング内のヒットゾーンの幅や回転速度が異なるなど、変化に富んでいる点である。これによって単にタイミング良く3回目押しでコンボ成立…というわけにはいかず、プレイヤーのリズム感で得手不得手が生じるため、安定してダメージを出せる技が人によって違うのも面白い点である。

正直、リズム感が怪しい、目押しが絶望的に苦手ということだと早々にディスクをパッケージの中にしまい込むことになるが、多少ヘタでも実戦を積んでいく内に慣れてくるし、他作とは明らかに異なる新鮮なシステムゆえにハマると大変クセになる。上級者もヒットゾーンの中にある僅かなエリアをピンポイントで狙うことで、攻撃失敗のリスクを抱えながらクリティカルを決めにいくスリリングな楽しみ方も可能である。ちなみにジャッジメントリングはアイテム、イベント、福引き、ショップの値引きなど様々な場面で発動する。



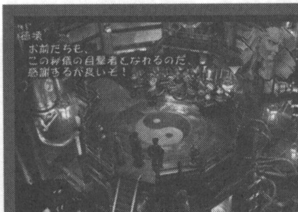
腕によっては残酷な結果を突きつけられることになるが、自身の目押し力などが記録されるスコア画面があり、ランクと評価のテキストが面白い。



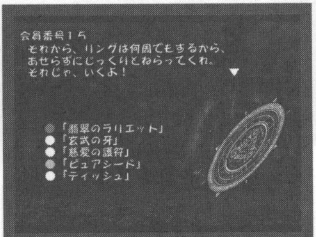
キツネ面はウルの父親と同じ容姿をしているが、その正体は中盤で明らかになる。また、あるイベント以降はマリスが溜まると四仮面が登場する。

その他の特徴としては主人公のウルは戦闘を繰り返していくとマリスという悪意が溜まっていき、ペンダントの色が赤くなるとキツネ面（死神が具現化したもの）がいきなり登場し、圧倒的な力で殺しにくる。もっともこのキツネ面はストーリー上でも重要な役割を担っているのだが、登場はゲーム中盤までに限られ、腕試しをする以外にマリスによる死神との戦闘にはメリットがないので御免被りたいところ。そこで出てくるのがウルの精神世界グレイヴヤードである。この場所でペンダントの色が変わる前に定期的に戦闘を行えば、マリスを鎮められるのだ。さらにここではソウルエナジーと対応する碑石を用意すれば、ウルの特技であるフュージョンの新しいモンスターを入手することも可能である。

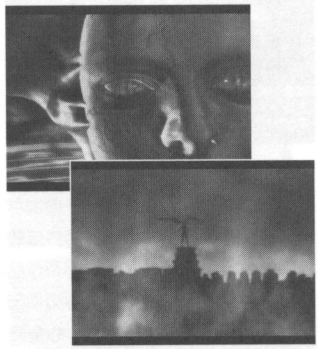
このフュージョンモンスターは強力な攻撃を繰り出し戦闘で大いに役立つのだが、本作の戦闘には行動をする度に減少するSP（サニティポイント）という値があり、0になったキャラは操作不能（アイテムで回復は可能）に陥るため、フュージョンを含めSPを大量消費する技は敵の力量と戦況を考えて使う必要がある。



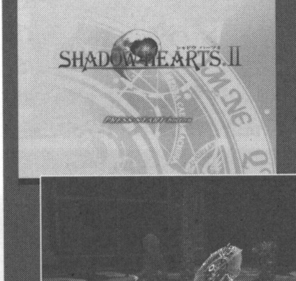
ストーリーの前半はアリスを救う展開、後半はウルを目覚めさせる展開となり舞台も亜細亜編、欧州編と分かれる。



サブイベント
レアアイテムがもらえるサブイベントも多数。福引も景品を射止めるのは当然目押しである。



続編



2004年には同じくPS2で続編『シャドウハーツII』が発売された。この作品は本作のバッドエンディング後の話を描いており、引き続きウルが主人公を務めている。

シリーズ最後のドット作品は最高傑作との呼び声高い

ポポロクロイス物語Ⅱ

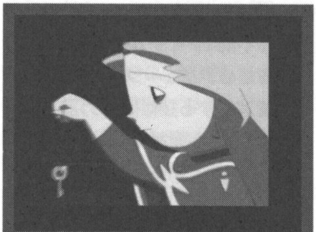



戦闘シーンは前作よりも簡略化されたが、エフェクトなどは派手さを増している。通常戦闘で負けることはほとんどないくらいの難易度の低さ。



新たな仲間も登場。ロマーナ王国の王女ジルバは甘やかされて育ったためわがまま。ピエトロに好意を抱いているため、ナルシアは気が気でない。

ピエトロとナルシアの恋の行方も語られる

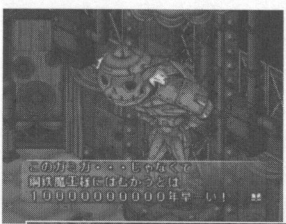

黄金の鍵を使ってカイという名の別人に変身できるナルシア。森の魔女は海水に触れると泡になってしまうのだが、黄金の鍵はそれを防ぐためのアイテムだ。

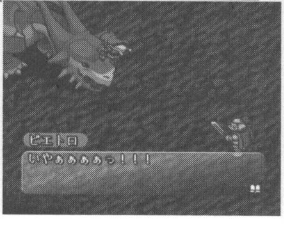
CD3枚組という圧倒的ボリュームで繰り広げられるピエトロ王子の次なる冒険。前作『ポポローグ』は外伝的扱いだったが、本作は初代の直系作品。かつて冒険を共にしたおなじみの仲間たちに加え、新たなる出会いも多数待っている。初代にどっぷりと浸かった人は、まず間違いなく本作にもハマることができるだろう。システム自体もほぼ踏襲しており、初代プレイ済みであれば説明書も必要ないほどだ。

緻密なドットで描かれた美しい世界はより洗練されており、村人など直接物語には影響を及ぼさない人物たちにも個性が与えられ、物語の進行に合わせて少しずつ会話の内容が変化していく。全ての登場人物がしっかりとこの世界の中で生きているのだ。通常のRPGでは一度村人の話を聞いたらそれで用済みということがほとんどだが、本作ではテキストが頻繁に更新されるため、少し物語を進めるたびに全ての村や街に足を運び、新しい話を聞きに行くということを繰り返した方も多いのではないだろうか。

そのため本気でプレイしようと思うとクリアには相当数の時間を要する。が、ゲームの難易度自体は非常に低く、ストーリーの進行で詰まることはほぼ皆無であり、戦闘も相変わらずのサクサク展開だ。むしろ戦闘に関しては初代よりもシステムが簡略された感すらあり、より強さを増した仲間たちの手助けもあって通常戦闘で全滅することは滅多にないはず。ただし、一部のボスは運が悪いと瞬殺されてしまうほどの凶悪な攻撃を仕掛けてくるので要注意。これが本作におけるマイナス面の1つだが、ボス戦の難易度自体も前作よりはかなり下がっている。

なお、エンカウント率が高めなので逃げずに戦っていればレベル上げの必要もないほどだが、仮に適正レベルに達していなかったとしても、ちょっと強めの敵と小遣い稼ぎも兼ねてほんの少し戦いを繰り広げれば、それで事足りてしまう。戦闘に関しては前作よりもド派手で爽快だが、物足りなさを覚えるのも確かである。





DATA ポポロクロイス物語Ⅱ

メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日／2000年1月27日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーションポータブル	etc. その他のハード

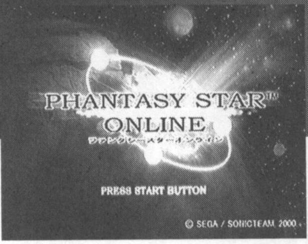
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

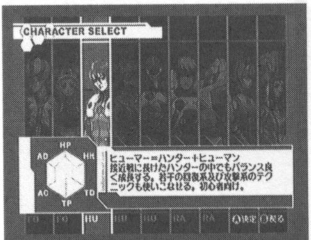
本作には2種類の廉価版が存在するが、内容的には同一のものなので、どれを購入するかで悩む必要はない。また、配信版も同内容である。

家庭用ハードにオンラインRPGを広めた功労者

ファンタシースターオンライン



ブロードバンドアダプタが当時飛ぶように売れたらしい



3種類の種族と職業から1つを選択しキャラを作成。同じ職業でも種族によって性能が大きく異なっている。

RPGの1つの形態としてすでに多くの人々に認知されているオンラインRPG。現在ではMORPG（複数プレイヤー参加型）MMORPG（大規模多人数同時参加型）といったジャンル分けもできており、国民的RPGである『ドラクエ』や『FF』もオンライン化されている。ただ、依存度が非常に高いことにより「ネトゲ廃人」の原因になっていたり、課金に関してのことなど多くの問題を抱えているのも事実。そんなオンラインRPGを家庭用ハード上で広めることに成功したのが、本作『ファンタシースターオンライン』なのである。



ハンターギルドでクエストを受注して冒険に出かける。1本のクエストは比較的短時間で終了するので、短時間だけ遊ぶことも可能だ。

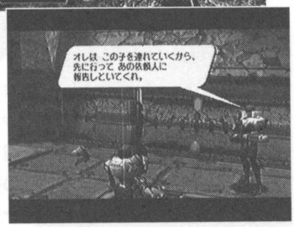
もともと『ファンタシースター』（PS）はセガハードで発売されていたRPGで、シリーズは4作目まで発売されていた。本作はその『PS』の世界観を活かし、ネット接続用のモデムを標準装備していたドリームキャスト用に発売された。当時はネットの常時接続など普及していなかったにも関わらず、本作はかなりのヒットとなり「第5回日本ゲーム大賞」などを受賞している。そして、その後本シリーズはハードをPC・GC・Xboxに変えてヒットを続け、現在では『ファンタシースターオンライン2』が好評稼働中（不具合問題はあったが）である。

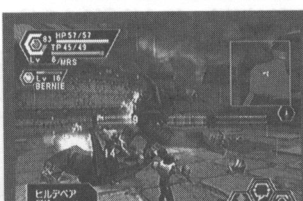
ゲーム性はRPGというよりもアクションゲームに近く、ロビーで出会った仲間とパーティーを組み、受注したクエストを攻略していく。このシステムは後に『モンスターハンター』に影響を与えている。やはり今も昔も仲間と協力しながらのプレイは、人を引きつけるものなのである。ただし、前述のようにのめり込み過ぎには注意が必要で、ネットゲームは時に実生活を破壊してしまう。また、マナーに関しても充分に注意したいところだ。

シリーズ作品

ファンタシースターオンライン Ver2	DC
ファンタシースターオンライン Episode1&2	GC・Xbox
ファンタシースターオンライン Blue Burst	PC
ファンタシースターオンライン Blue Burst Episode Ⅳ	PC
ファンタシースターオンライン2	PC・PSVita







ゲーム内容は極めてアクションゲーム寄り。謎解き要素などは非常に少なく、敵との戦闘がゲームの中心となっている。

DATA ファンタシースターオンライン

メーカー/セガ
発売日/2000年12月21日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

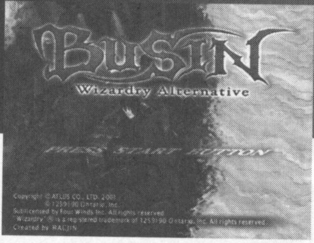
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

中古ソフトは格安だが、すでにオンラインサービスが停止しているため、1人プレイ専用である。雰囲気を経験してみたいという人向けだろうか。

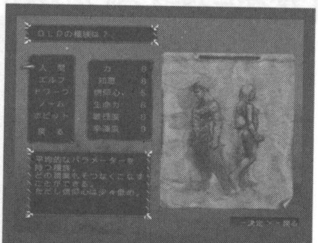
※…DC版の発売日・DC版の定価

BUSIN

Wizardry Alternative

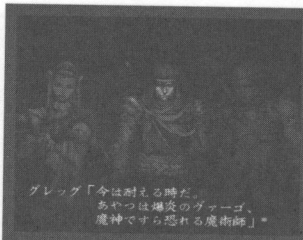


3Dダンジョン好きなら1度はプレイするべき



『Wiz』でお馴染みの種族と職業を選択しキャラを作成。高い能力値ボーナスが出るまで出来る限り粘りたいところだ。

『BUSIN』はそのサブタイトルからも分かるとおり、『Wizardry』の名を冠するゲームである。しかし、本作は『Wiz』のシリーズ作品というわけではない。もともと『Wiz』はロバート・ウッドヘッド氏とアンドリュー・グリーンバーグ氏によるものであるが、ロバート氏は『Ⅳ』、アンドリュー氏は『Ⅴ』を最後に『Wiz』を離れている。その後の作品は発売元であるサーテック社を中心に制作されていたが、同社は1998年に倒産してしまう。その後、権利を引き継いだサーテック・カナダとオンタリオ・インクは『Wiz』のゲーム化を様々なメーカーに打診し、それに乗ったアトラスが本作を発売したのである。



オリジナルキャラも数多く登場。彼らを仲間にすればイベントに変化が発生するが、特殊アイテムがないと転職させられないという制限もある。

余談ではあるが『Wiz』の権利問題はかなり不透明で、サーテックとアンドリュー氏の間では長年訴訟が行われている。また、サーテックの倒産は計画的だった模様で、倒産を理由にアンドリュー氏へのロイヤリティーの支払い義務から逃れようとした疑いがあるようだ。このような理由から『Wiz』のⅠ～Ⅴの権利は所有者がハッキリとはしていないが、Ⅵ～Ⅷの権利と今後のゲーム化の権利は日本のアエリアIPMが所有している。

話を『BUSIN』に戻そう。こういった経緯で発売された本作だが、実際にその中身は『Wiz』とはかなり異なったゲームである。正直なところ、わざわざオンタリオ・インクに版権料を支払ってまで『Wiz』の名にこだわる必要はなかったのではないかと思われる。これは別に悪い意味でいっているわけではなく、『BUSIN』というゲームが『Wiz』に頼る必要がないほど完成されているということなのだ。権利問題に巻き込まれ、続編や配信に支障をきたすくらいなら『Wiz』の名前などいらないのではなかろうか。

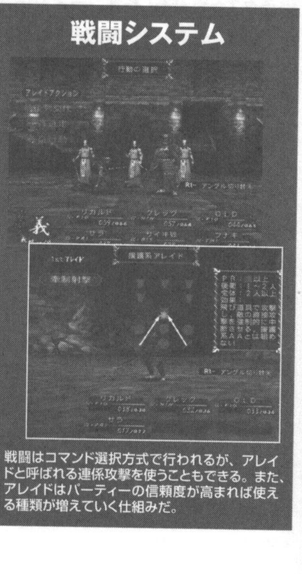
シリーズ作品

BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	PS2



『Wiz』につきものの宝箱の罠は、指定ボタンの早押しで解除が可能。盗賊や忍者が解除に挑戦すれば条件が簡単になる。

戦闘システム



戦闘はコマンド選択方式で行われるが、アレイドと呼ばれる連係攻撃を使うこともできる。また、アレイドはパーティーの信頼度が高まれば使える種類が増えていく仕組みだ。

DATA BUSIN Wizardry Alternative

メーカー/アトラス
発売日/2001年11月15日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / **PS2 プレイステーション2** / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

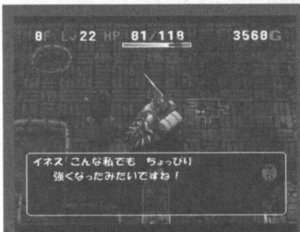
『Wizardry』としての権利関係から、今後の配信は期待できないかもしれない。幸いにして中古ソフトは安めであるので購入への障害は少ない。

シリーズ3作目にしてなお進化を続ける

ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン



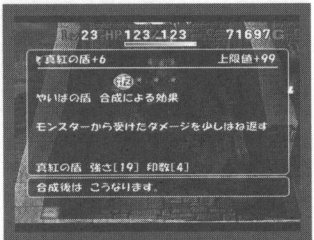
6年半の歳月でトルネコが立体的に



クリアまでの道中ではNPCを連れて冒険することもある。呪文を使いトルネコをサポートするものもいれば、とんだお荷物も存在。

シリーズも3作目となった本作は前作から3年ぶり、PS2にハードを移しての発売となった。また、兄弟作である『風来のシレン』と『トルネコの大冒険』は交互に発売されており、『風来のシレン2』は本作の2年前に発売されている。この2つのシリーズはお互いの作品から長所を取り入れるように発展しており、独自の色を出しながらも共生関係が続いている。

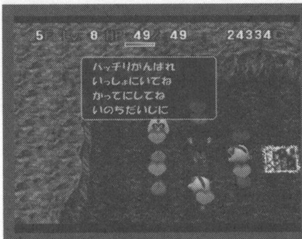
本作の主人公は相変わらずトルネコであるが、前作から6年半の年月が経過していることによって、息子であるポポロが12歳にまで成長している。



剣や盾は強さをアップさせたり、様々な効果を付加させることでパワーアップできる。これら武具の育成も本作の楽しみの1つだ。

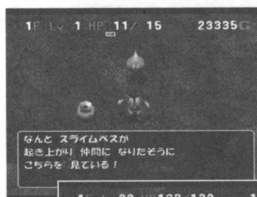
このポポロを操作してダンジョンに挑めるようになったことが本作最大の特徴で、操作キャラがトルネコ以外になるのは本作が初めてである。そのほかに、本編のダンジョンをクリアしていく際にはレベルが引き継がれるようになっていることも特徴の1つ。ただし、挑戦する時に必ずレベルが1からスタートするダンジョンもある。

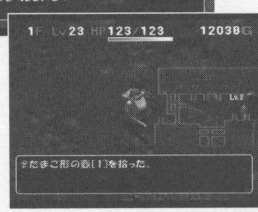
ポポロは盾が装備できず巻物が読めないが、代わりに倒したモンスターを一定確率で仲間にできる。仲間モンスターは敵を倒して成長していき、ポポロは命令を下してモンスターの行動を制限することが可能。前作の転職もそうであったが、ポポロ編もこれまでのセオリーが通用せず、プレイヤーはまた1から知識を積み上げていかなければならない。ポポロが弱いこともあって難易度はかなり高めだ。

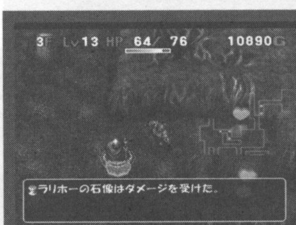


トルネコの息子であるポポロを操作するダンジョンもあり。ポポロは倒したモンスターを仲間にできる特徴を持っている。

また、もはや恒例ともいえる本編クリア後のダンジョンは本作でも健在。中でも「もっと不思議」に相当する異世界の迷宮はクリアが非常に困難で、ポポロでのクリアは至難の技。この難易度はシリーズの中でも屈指のものである。







ダンジョン内には様々な効果を及ぼす石像も設置されている。プレイヤーに有利な場合は放置し、邪魔な場合は早期に破壊すべき存在だ。

DATA ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン

メーカー/エニックス
発売日/2002年10月31日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

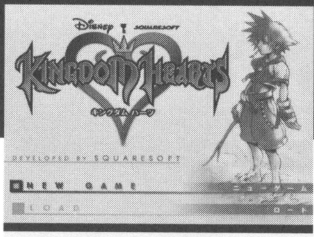
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

PS2版は安価だが、GBA版はかなり高価に取引されている。非常に長く遊べるゲームのため、購入して後悔することはないだろう。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

ディズニーとのコラボレーションが実現

キングダム ハーツ



目黒で生まれた奇跡が世界的有名作に

ディズニー作品を題材にしたゲームは過去にもたくさんあったが、スクウェアがミッキーでもドナルドでもなくオリジナルの主人公を採用した仰天のコラボを実現し、国内外を問わず熱狂的なファンを生んだ『キングダム ハーツ』シリーズ。その元祖がこの作品である。開発は『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターデザインを担当した野村哲也氏が初のディレクターを務め、主題歌に宇多田ヒカルを起用したことでも知られている。版権にうるさいウォルト・ディズニー社だけに、オリジナルキャラが主人公のゲームなど実現不可能と思われていたが、野村氏の粘り強い交渉によって話がまとまったとされている。当初の企画ではスクウェア側がミッキーを、ディズニー側がドナルドを主役にと提案していたようだ。そもそもの開発経緯は当時両社が同じビルにオフィスがあり、スクウェアの橋本真司氏がエレベーターでディズニーの幹部から共同制作を持ちかけられたのが始まりであったというからわからないものだ。ちなみにファミコンブーム世代ならご存じかと思うが、本作のプロデューサーでもある前出の橋本氏は、バンダイの橋本名人その人である。

ゲームのストーリーはキーブレードに選ばれし主人公の少年ソラが、離ればなれになってしまった友達リク、カイリを探すべくハートレスと戦いながら様々なワールドを旅するといったもの。一方でミッキーマウスが治めるディズニーキャッスルに仕えるドナルドダックとグーフィーも、突如旅立ってしまった王様の行方を追ってソラと行動を共にする。

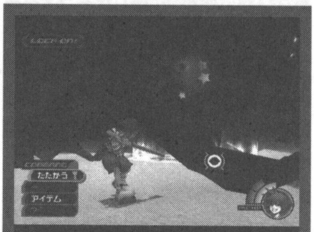
冒険の舞台となるワールドは拠点となるトラヴァースタウンや一部特殊な場所を除いて、ディズニー作品お馴染みのキャラクターがNPCとして登場し、ソラ達一行の目的を遂行すると同時に、各ワールドの主役達の問題を解決していく。また、当シリーズではスクウェア色も織り込まれており、『FF』シリーズのキャラクターも多数登場し、物語に絡んでくる。

シリーズ作品

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ	GBA・PS2・PS3
キングダム ハーツII	DS
キングダム ハーツ コーデッド	DS
キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP
キングダム ハーツ 3D	3DS



美しいムービーはお手の物。そこにディズニーキャラクターが絡んでくるのだから発売前から大きな話題を呼んでいた。



戦闘はキーブレードという特徴的な形をした剣を武器に戦う。パーティー制だが、基本、操作できるのはソラだけで残りのメンバーは自動行動する。

豪華な顔ぶれ





各ワールドにはふしぎの国のアリスなど、ディズニーの有名キャラクターが中心となったエピソードが描かれており、ほとんどのボイスが映画で吹き替えをしていた声優が担当している。

DATA キングダム ハーツ

メーカー/スクウェア
発売日/2002年3月28日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーションポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトの価格はかなり安めで容易に入手可能だ。また、HD版である『キングダム ハーツ HD 1.5 リミックス』がPS3向けに発売されている。

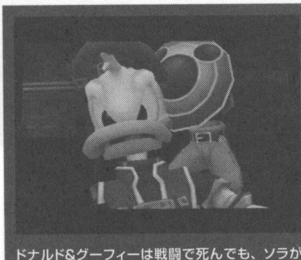
万人向けを意識した難易度設定



FFキャラも共演
話の都合上ディズニーキャラを配置しづらい場面では『FF』のキャラを使う方針が取られている。

戦闘システムはアクションとコマンドを合わせたもので、エンカウントはシンボルともランダムとも違い戦闘画面の切り替えはなく、マップの定位置に足を踏み入れると敵が現れそのままバトル開始となる形。もちろん敗北を繰り返すような一部の強敵は例外として、基本的には簡単な操作で爽快感のあるバトルを楽しめるようになっている。この形態はシリーズの特徴になっているだけでなく、アクション性とコマンド入力を融合させたスタイルは以後、多数のRPGが採用している。

キャラの育成システムには『FF』でお馴染みのアビリティを導入しており、AP消費と引き替えに様々な特技を使える。またアビリティには個人の能力を伸ばす以外にマニーや回復ボールをたくさん落とすプライズアップなど、仲間と共有装備すると効果がアップするものもある。

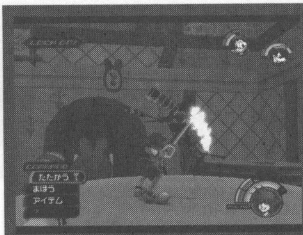


ドナルド&グーフィーは戦闘で死んでも、ソラが詰まない限りはゾンビのように何度でも甦る。この点も難易度を下げている要因になっている。

戦闘では他に魔法と召喚を使うことができ、前者は『FF』シリーズの名称を踏襲している。召喚についてはバハムートが…と思いきや、この部分にはジーニーやダンボなどディズニー側のキャラクターが使われている。

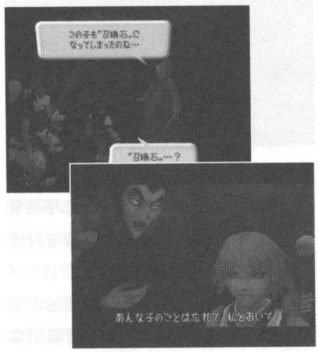
幅広い年齢層に対応してか、ゲームの難易度的には温い方といえるが、別の問題でクリアを断念したプレイヤーも少なからずいた。それはカメラワークの悪さに起因し、耐性のない人は激しい3D酔いを起こしやすかったのだ。同様の理由で、足場の不安定な場所や狭い場所では自キャラの位置が掴みづらくなり、アクションパートを上手くこなせないためリタイアといったケースも見られた。ただし、酔わない人にとっては微細な問題で、主人公がある程度強化される中盤以降は比較的楽に進んでいける。

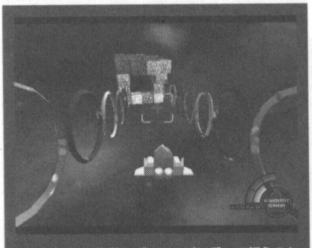
まだ1作目ということもあってか、やり込み要素は他のスクウェア作品に比べれば少ない方だが、101匹わんちゃんトリニティといった見返りのある探索要素も存在する。また、闘技場



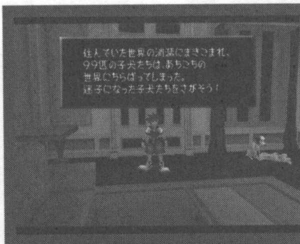
ロックオン機能
魔法を使う場合やターゲットが把握しづらい時はロックオンを使った攻撃が有効。

ではクラウドを筆頭に『FF』キャラとも戦えるうえ、主人公1人で戦う、時間制限ありといったルールで勝ち抜くとレアアイテムがもらえるなど、挑戦しがいのあるコンテンツはしっかり備わっているので、決してボリューム不足というわけではない。



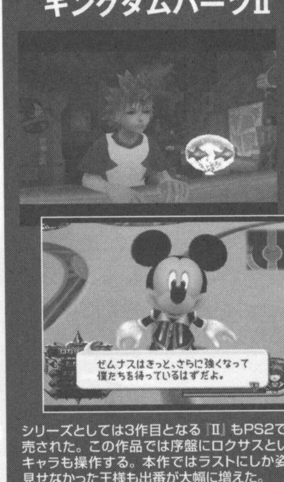


ワールド間の移動はグミシップに乗って行うのも特徴的。このパートはSTG形態になっており、グミシップを改造する素材も入手できる。



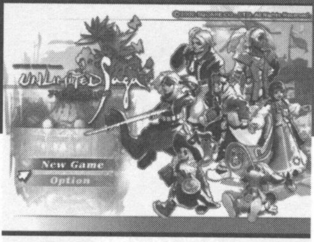
本編以外にもディズニーキャラを使ったイベントがあり、各ワールドでストーリー進行と並行してマップを探索していく。

キングダムハーツII

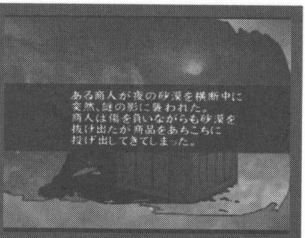


シリーズとしては3作目となる『II』もPS2で発売された。この作品では序盤にロクサスというキャラも操作する。本作ではラストにしか姿を見せなかった王様も出番が大幅に増えた。

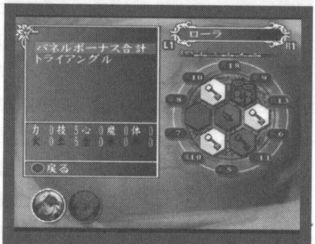
アンリミテッド:サガ



移動方法を知るまで実際にかなり困惑する



シリーズでお馴染みのフリーシナリオは健在。メインのシナリオ以外にも任意に選択可能なサブシナリオが豊富に用意されている。



本作でのキャラの成長はシナリオクリア後にのみ行われ、パネルを入れ替えることで新たなスキルを獲得したり能力値が上昇する。



技を連係させてより強力な攻撃にすることも可能だが、敵に割り込まれてしまうと味方も大ダメージを受けてしまう。

『ファイナルファンタジー』シリーズと並ぶスクウェアの人気ブランド『サガ』シリーズの中で、最も微妙な評価を下されているのがこの『アンリミテッド：サガ』である。しかし、微妙と言葉を濁してはみたものの、実際には本作はクソゲーと評されることが多く、多くの『サガ』ファンからシリーズの黒歴史的な扱いを受けている。

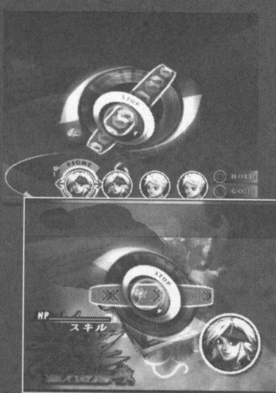
では、なぜ本作がそこまで悪評を受けるようになったのか。その原因は間違いなく不親切なマニュアルにある。『サガ』シリーズはもともと独特なルールとシステムを持つRPGであり、多少斬新なシステムが搭載されていても、ファンにはそれを受け入れるだけの度量が備わっているはずである。しかし、本作は一部プレイヤーから「移動方法が分かるまで1時間かかる」などと揶揄されており、その面白さが分かる前に投げ出してしまったプレイヤーも多かったようだ。これに関しては説明書に小さいながら記載はあるのだが、当時は移動=方向キーという先入観があったための悲劇だと言えよう。

そのほかに宝箱を開けるための手順なども非常にややこしいのだが、それに関する詳しい記載は説明書にはなかった。それでいて全30ページの説明書のうち6ページが広告に使われていたため、プレイヤーからの反感を買い、説明書（攻略本）が別売りと批判されるに至ったのである。

そして、こういった悪評がネットを中心に広まったこともあり、本作は発売早々にクソゲーの烙印を押され、ソフトの売値も暴落してしまった。その後、ルールとゲーム性を理解したプレイヤー達によって本作の名誉回復が行われたが、1度クソゲーと判定されたゲームがそれを覆すのは難しいようである。

初めの取っつきの悪ささえ乗り越えてしまえば、かなりやり込みがいのあるゲームなだけに、実に惜しいことをしたと言わざるを得ない。

リールによる判定



攻撃時の技の威力や通常時の罠の回避、スキル発動の正否などは画面上に現れるリールによって行われる。ある程度は狙って停止させることが可能だが、一部の判定は出目がずれる。

DATA アンリミテッド:サガ

メーカー/スクウェア
発売日/2002年12月19日

定価/6800円

対応ハード

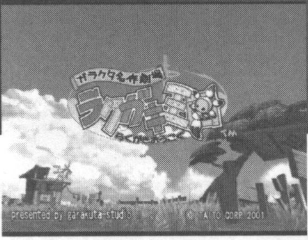
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

中古価格は非常に安い。かつて挫折して売ってしまったという人は、再購入して挑戦するのもいいのではないだろうか。

描いたキャラがゲーム空間で動き出す

ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国



ストーリーはオマケ ラクガキを楽しめ



メインとなるフィールドは狭いが、独特の世界観は魅力的である。お店では住民の描いたキャラを購入したり、バトルを申し込んだりできる。

自分の描いた絵がゲームの主役となって活躍する。そんな夢のような話を実現したのが、この『ガラクタ名作劇場　ラクガキ王国』である。一応、正式なジャンルは「ラクガキRPG」となっているが、実際のゲーム性は「ラクガキバトル」とでもいえるものであり、一般的なRPGを思い浮かべているとプレイ時に違和感を覚えるかもしれない。

主人公は「ペンジェル」という分身を使いラクガキを描くことができる。そのラクガキを町の人などが描いたラクガキと戦わせ成長させていく。また、バトルに勝利すればラクガキを描くためのカラーを入手でき、ペンジェルが成長すれば描けるパーツの種類も増えていく。これが本作の主なゲーム性である。無論RPGであるがゆえにストーリーも存在するのだが、そちらはオマケといった感じ。



バトルではプレイヤーが描いたキャラが3Dで再現され動き出す。勝てばキャラを描くのに必要なカラーを入手できる。

強いラクガキを描くためには一種のコツがあり、上手く描ければ強いというわけではない。実際に筆者のように超絶に絵が下手であってもゲームクリアは可能だ。しかし、絵が上手い方が本作をより楽しめるのは確かであり、絵が苦手な層から本作が敬遠されたというのも納得がいく。そしてこれが本作の限界で、斬新なゲーム性を持ちながらヒットには繋がらなかった理由である。そのため2004年に発売された『2』を最後にシリーズの発売は途切れてしまった。現行の3DSなどは最高に本作のシステムを活かせそうなだけに、非常に残念である。

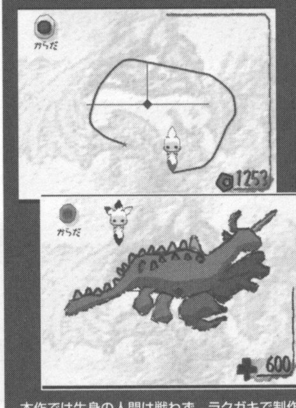
最後に余談だが、本作には著名な漫画家やイラストレーターの描いたラクガキも登場する。また、他のプレイヤーとラクガキを持ち寄って対戦させたりもできる。友人の多い方はこちらの機能も楽しめるだろう。

シリーズ作品	
天才ビットくん グラモンバトル	PS2･GC
ラクガキ王国2 魔王城の戦い	PS2



バトルはコマンド入力式だが、各技はジャンケンのような相性があり、同じ技を2回連続で出すことはできない。

ラクガキ



本作では生身の人間は戦わず、ラクガキで制作したキャラ同士をバトルさせる。絵の上手さは強さとは無関係だが、上手く描けた方がキャラに愛着がわくのは確かである。

DATA ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国

メーカー/タイトー
発売日/2002年3月20日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

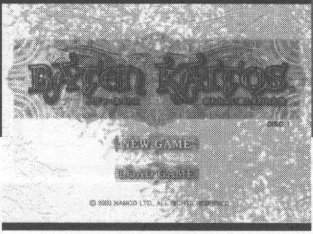
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

中古価格は非常に安く、対応ハードは所有者の多いPS2である。かなり特殊なゲームであるため、とりあえず購入して試してみるのもいいだろう。

ハードの不振の中で輝きを放った渾身の一作

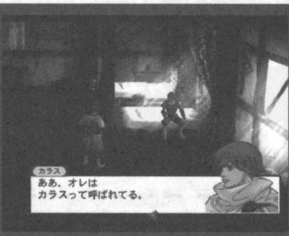
バテン・カイトス

終わらない翼と失われた海



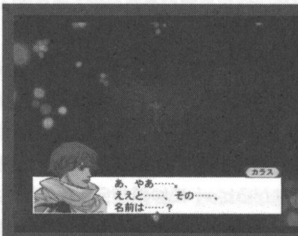
RPGフリークなら一度は見ておきたい物語

過去には『ゼノサーガ』シリーズの制作、近年では『ゼノブレイド』が自由度の高いゲーム性で海外からも高評価され、味のあるRPGを好むゲーマー達から支持を集めているモノリスソフトが、2003年にニンテンドーゲームキューブ用タイトルとして手掛けたのがこの『バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海』である。売上的にはGCの大不振が響いて約12万本に終わっているが、幻想的で美しいグラフィック、意外性のあるストーリーと斬新なシステムで本作をGC史上最高のRPGと賞する声が多い。



主人公は精霊憑きの青年カラス。プレイヤーはカラスに憑いている記憶を失った精霊という立場からゲームを進めていく。

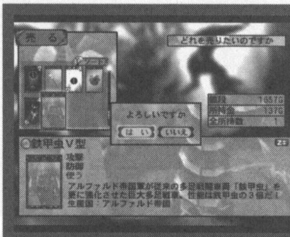
本作のシナリオは『クロノ・トリガー』や『ゼノギアス』のストーリーに関わった加藤正人氏が担当しており、強大な力を持つ帝国VS家族を殺され復讐を誓う主人公の王道的な展開を芯にしながらも、とてつもないドンデン返しが待っている…という内容。詳細を述べてしまうと未プレイの方の楽しみを奪ってしまうことに繋がるので伏せさせていただくが、これまでのRPGでは見られなかった主人公の行動が深く印象に残るシナリオとなっている。なお、主人公と述べたが、本作ではプレイヤーが主人公になりきるタイプと異なり、プレイヤーは主人公のカラスに憑く精霊というポジションから物語を見つめていく。もちろんただ俯瞰的に話を眺めているだけでなく、従来のRPGのように戦闘の指示などはプレイヤーが自ら行う仕組みである。



オープニングムービーではカラスと精霊の出会い（名前入力に繋がる）、そしてカラスが旅に出る理由が明かされる。

シリーズ作品

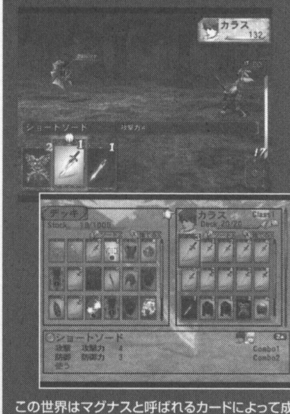
バテン・カイトスII 始まりの翼と神々の嗣子	GC



本作ではモンスターの写真を撮影してそれを売るというのが基本的な金策方法。この辺も従来のRPGと比べて変わっている。

プレイヤーと主人公のやり取りは、カラスが精霊に意見を求めてくる形でストーリー的にも重大な場面での伏線として大変意味のあるもの。また、要所で発生する会話選択において正解を選ぶと内部的精霊値というものがアップし、戦闘中カラスは一定確率で精霊魔法が使用できるようになるといった機能的メリットも存在する。

マグナスバトル



この世界はマグナスと呼ばれるカードによって成り立っており、戦闘もデッキにカードをセットして行う。戦闘の行方はランダムに現れるカードの手札が握っているため、運の要素があるのも特徴。

DATA バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

メーカー/ナムコ
発売日/2003年12月5日

定価/6800円

対応ハード

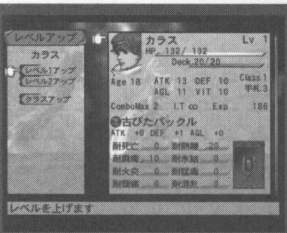
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

移植や配信は実現しておらず、中古ソフトはやや高めである。また、本作をWiiでプレイするためには、GC用のコントローラーが必要になる。

戦闘を単調化させないため カードバトルを導入

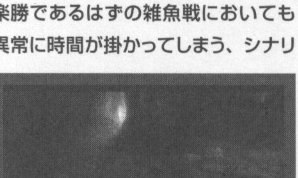


レベルアップ
レベルアップを行うには花に包まれて移動した先にある寺院にいかなければならない。

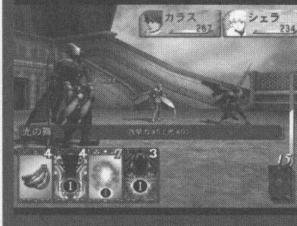
事態が二転三転するストーリーも大きな見どころだが、本作を語る上で欠せないのがその特異な戦闘システムである。

本作の戦闘は従来のターン制バトルを採用しているものの、その戦い方が特殊でマグナスと呼ばれるカード化された武器や魔法などをデッキにセットし、出現した手札の中から選択して攻撃ターンと防御ターンに分けて使用する方式。カードゲームの要素を取り入れること自体珍しいが、デッキにセットしたマグナスはランダムで画面下の手札に加えられ、それを制限時間内に出さなくてはならないルールがあるため、運の要素がありながらも即座に反応できる思考力と判断力が試される仕組みとなっているのである。

この戦闘システムは手札が悪いと楽勝であるはずの雑魚戦においても異常に時間が掛かってしまう、シナリ



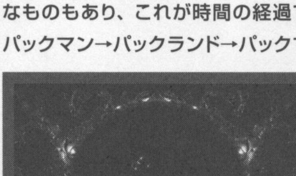
一見なんてことない会話選択シーンに思えるが、内部的に精霊値が上がるようになっており、これが戦闘で精霊魔法発動に影響する。



不要マグナスが出た時はそれを残しておくと戦況が悪化しやすくなるため、原則使ってしまった方がいい。回復を行う際は敵を選択しないように注意。

オが進むと敵味方問わず行動回数が増えるため必然的に戦いが長期化するなどの欠点はある。しかし、マグナスに備わっている属性の相性によってダメージ率が変化、攻防に行動を繋げていけるチェインの要素がある、マグナスの組み合わせによって威力の増加や特殊効果が発生するコンボの概念がある…といったようにとても奥が深く飽きのこない作りになっているので、長所の方を強調しておきたい。

また、食品や物質のマグナスは所持してから時間が経過するとアイテムが変化する特性があり、ぶどう→腐ったぶどう→貴腐ワインの例のように腐敗した後にもう一段階上がったりするのが面白い。ちょっとしたストレス解消に仲間に腐った食品を投げつけてみるなんていたずらも可能だが、それらを使ってSPコンボを発生させ新しいマグナスを作ることも可能である。ちなみにコンボにはパックマンといったナムコに関係するセルフパロディ的なものもあり、これが時間の経過でパックマン→パックランド→パックマニアに変化したりもする。



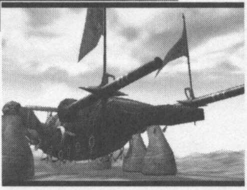
コンプリート系コンテンツも複数あり、星座マグナス集めや、ある一族の系譜を完成させると特別なアイテムがもらえる。



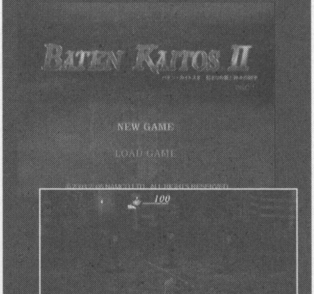
マグナ・エッセンス
町などでブランクマグナスに色々なものを入れておくと攻略に役立つ。

その他のシステムも少し変わっていて、本作では戦闘で金が入らないため、モンスターの写真を撮って売りアイテム類を買ったり、レベルアップとクラスアップは寺院でしか行えないといった制約もある。





始まりの翼と神々の嗣子



続編は任天堂から発売され、本作の20年前の出来事を描いている。マグナスバトルも変わり、デッキがパーティー共有となりATBのようなリアルタイム制の戦闘形式となった。

OLD GAMERS HISTORY
Vol.4
ロールプレイングゲーム 百花繚乱編

発 行 日 2014年2月28日 初版第1刷

発 行 所 株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171 FAX.03-3235-4645

発 行 人 鈴木 仁
編 集 人 船木 和明
編 集 安藤 理加

編集協力 須藤 浩章 押村 明夫 加藤 一
菊一 悟

デザイン 和数奇 泰人 GARM

印刷・製本 株式会社 光邦
Printed in japan ©2014 Mediapal ISBN978-4-89610-133-1

参考文献 『女神転生十年史』 アスペクト
『ユーズド・ゲームズ』 キルタイムコミュニケーション



ISBN978-4-89610-133-1
C0076 ¥981E

定価: 本体981円 +税

メディアパル

ドラゴンクエストV 天空の花嫁
ファイナルファンタジーV
ロマンシング サ・ガ
真・女神転生
ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙
天外魔境Ⅱ 卍MARU
LUNAR ザ・シルバースター
ソウルブレイダー
46億年物語 はるかなるエデンへ
レナス
カエルの為に鐘は鳴る
摩訶摩訶
ロマンシング サ・ガ2
メタルマックス2
ブレス オブ ファイア 竜の戦士
聖剣伝説2
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン
エストポリス伝記
ガイア幻想記
龍騎兵団ダンザルブ
ボディコンクエストⅡ ～救性主～
ファイナルファンタジーⅥ
MOTHER2 ギーグの逆襲
真・女神転生Ⅱ
真・女神転生if…
ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物
LUNAR エターナルブルー
ライブ・ア・ライブ
スラップスティック
ブレス オブ ファイアⅡ 使命の子
マグナブラバン～遍歴の勇者
KING'S FIELD
ドラゴンクエストⅥ 幻の大地
ロマンシング サ・ガ3
テイルズ オブ ファンタジア
幻想水滸伝
真・女神転生デビルサマナー
魔法騎士レイアース
リンダキューブ
クロノ・トリガー
聖剣伝説3
天地創造
不思議のダンジョン2 風来のシレン
真・聖刻
ルドラの秘宝
ポケットモンスター赤・緑
スーパーマリオRPG
ポポロクロイス物語
女神異聞録ペルソナ
スターオーシャン
ワイルドアームズ
ごきんじょ冒険隊
トレジャーハンターG
エアーズアドベンチャー
里見の謎
黄昏のオード
ファイナルファンタジーⅦ
サガ フロンティア
グランディア
デビルサマナー ソウルハッカーズ
マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士
テイルズ オブ デスティニー
moon
ブレイヴフェンサー 武蔵伝
ネオリュード
アランドラ
BUSHI青龍伝～二人の勇者～
ゼノギアス
スターオーシャン セカンドストーリー
ポポローグ
だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～
マール王国の人形姫
エリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士2
幻想水滸伝Ⅱ
AZEL パンツァードラグーンRPG
ファイナルファンタジーⅧ
サガ フロンティア 2
ヴァルキリープロファイル
俺の屍を越えてゆけ
レーシングラグーン
デュープリズム
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
ベイグラントストーリー
ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち
テイルズ オブ エターニア
マリオストーリー
ファイナルファンタジーⅨ
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの
シャドウハーツ
ポポロクロイス物語Ⅱ
ファンタシースターオンライン
BUSIN Wizardry Alternative
トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン
キングダムハーツ
アンリミテッド:サガ
ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国
バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

GAME HISTORY